



1994
IBM PC
1995

100

ЛУЧШИХ
ИГР

100 ЛУЧШИХ ИГР 1994-95 г.г.

Сборник описаний компьютерных игр для IBM PC

Москва 1996 г.

100 ЛУЧШИХ ИГР 1994-95 г.г.: Сборник описаний компьютерных игр для IBM PC. — М.: Солон, 1996. — 636 с.: ил.

В сборник вошли 100 описаний наиболее популярных игр последних лет, отобранных на основе опроса, проводившегося среди компьютерных любителей.

Описания содержат не только интересную и полезную информацию по конкретным играм, но и уникальные советы по запуску, прохождению и удачному завершению игры, не встречающиеся нигде более. Коды, пароли и схемы помогут разобраться с невзломанными версиями игр, что гарантирует правильную работу как аппаратных средств, так и собственно игровых программ. Иллюстрации и их разъяснение дают возможность полнее разобраться в каждой игре, а дополнительная информация, приводимая в конце книги, подскажет приемы и способы устранения и обхода некоторых аппаратных и программных ошибок, и расширения возможностей имеющегося компьютера.

Дорогие друзья!

Вот и вышел четвертый выпуск серии “100 компьютерных игр”. Как всегда, при его составлении мы пытались подобрать наиболее интересные и популярные игры последних лет, среди которых появилось столько некачественных подделок, что можно утонуть без верного лопмана. Саму книгу мы постарались сделать на более высоком уровне, чем предыдущие, с большим количеством иллюстраций, полезных замечаний и советов. Надеемся, что Вам понравится новый стиль.

К сожалению (или к счастью) основную долю игр, описанных в данном сборнике, уже составляют не примитивные программы, рассчитанные на РС/ХТ, а новые, требующие для работы мощное оборудование. С другой стороны мы понимаем, что до сих пор в нашей стране очень велик парк 286 и даже 8088 машин — на фоне остальных хорошей техникой отличаются лишь крупные города. Тем не менее, рискнем сказать, что большая часть интересных игр для РС/ХТ уже была описана в предыдущих сборниках, так что не судите нас строго, обладатели старых машин, — сейчас уже трудно найти игры, о которых мы еще не говорили.

Говоря о “лучших играх”, мы ориентировались на то, что Вы имеете соответствующее “игровое оборудование”. К счастью, прогресс привел к быстрому снижению цен на всю компьютерную технику, и звуковые карты уже не являются диковинкой, а широкое распространение дисководов CD-ROM дало доступ к неисчерпаемым богатствам игровой индустрии. Известно, что игры требуют от компьютера гораздо больше ресурсов, чем программы для работы, поэтому для большинства игр на 1995 год достаточной конфигурацией является процессор i486DX2-66 и 8 Мб оперативной памяти.

Давайте совершим небольшой экскурс по нашей области.

Если окинуть взором всю историю компьютерных игр для IBM PC, то можно увидеть явные “светлые пятна” на определенных годах. В свое время очень неплохие игры выходили в 1989 и 1993 году. Можно сказать, что это были революционные годы для игровой сферы, потому что именно тогда разрабатывались не простые подражания уже выпущенным программам, а изобреталось что-то свое, новое — как в смысле целых направлений, или классов игр, так и приятных “мелочей” в своем классе. К сожалению, 1995 год не принес нам практически ничего нового, за исключением нескольких мультимедийных игр, которые со своей стороны действительно внесли большой вклад в историю компьютерных игр. Что касается технической стороны именно современных игр, то здесь вообще говорить не о чем — почти все фирмы (и даже крупные!) стали на скорую

руку выпускать сырые продукты с огромным количеством ошибок, а потом к ним — исправления, к этим исправлениям — другие и так далее.

Говоря о подражании уже созданному, нельзя не отметить появления огромного количества игр, относящихся к тому или иному классу. Пожалуй, наиболее сильно “подвергся нападению” и разросся за последние два года класс игр, которые мы называем трехмерными боевиками. Первое, с чем сравнивают новую выпущенную игру такого класса — это, конечно, с “DOOM”, абсолютным лидером среди всех компьютерных игр и по сегодняшний день. Как ни странно, несмотря на то, что человеческая мысль за два года шагнула вперед, никаких серьезных конкурентов “DOOM” 1995 год не принес. Были попытки улучшить технологию (самый знаменитый представитель — игра “Descent”), но преуспевание в одном нанесло сильнейший урон графической и качественной стороне игры. Тем не менее, довольно правильным ходом оказалось введение в игру мощного сюжета (например, “Dark Forces”), что в выгодной степени сделало эти игры отличными (от других).

В плане же стратегии мы не получили практически ничего нового. В большей своей части все выпущенные в 1994-95 годах игры были основаны на “трех китах” — “Dune 2”, “UFO”, “SimCity”. Тем не менее, были довольно удачные реализации подобных игр (“Warcraft”, “Outpost”, “Jagged Alliance”). Надо сказать, что стратегические игры — чуть ли не единственные, где резко улучшилась графика.

Приключенческие игры стоят особенно от других классов. Выпускаются они крупными фирмами, поэтому здесь, как правило, все выполнено достаточно добросовестно, и в основном такие игры уже стали “раздуваться” даже не на десяток-другой мегабайт, а уже на несколько компакт-дисков.

Вот уж с чем у нас, игроков, стало хорошо — с мультимедийными играми. Именно здесь появились такие шедевры, как “Wing Commander 3”, “Under a Killing Moon”, “The Legend of Kyrandia 3”, “Myst”, “The 7th Guest”, “Full Throttle”. Да, это — действительно высшая технология, в то время как в основной своей массе “мультимедийные” игры — это просто пустая трата дискового пространства на халтурно сделанные мультфильмы, зачастую даже вставленные невпопад действию.

Но самое печальное в следующем. Долгие годы разработки и поддержки игровых программ (и программ вообще) так и не привели к цивилизованному рынку в нашей стране. К сожалению, фирмы, производящие программы, так и не могут понять, что стоимость одной их игры равна нашей средней зарплате. Ну что ж — у нас в России, как всегда: “Воруют”. А наши игроки тоже, как всегда: “А мы рады!” Исходя из этого, достаем мы игры как только можно, и в 99% случаев — безо всякой докумен-

тации. И вот только-только производители потихоньку стали просыпаться, и уже есть несколько игр с фирменной русской документацией (но, как правило, переведенной весьма некачественно).

Мы же надеемся, что наша книга поможет как тем пользователям, которые поддерживают цивилизованный рынок, но не всегда могут разобратся с неудачно сделанной документацией, так и тем, кошелек которых не позволяет приобретать фирменные коробки с играми.

Нам дороги все читатели — и пусть Вас будет больше! Для поклонников нашей серии хотим еще сообщить, что скоро готовится к выходу сборник, основанный на действительно самых лучших играх, отобранных по вашим откликам. Это будут принципиально новые, глубокие и отлаженные описания, как составленные по материалам уже публиковавшихся работ, но на основе значительно большей информации, собранной из многих источников, так и те, которые Вы еще не видели. Поэтому рекомендуем Вам обратить исключительное внимание на эту книгу, так как она выйдет небольшим тиражом.

Напоследок несколько слов о структуре описания. Первое: буквы в заставке расшифровываются следующим образом: “И” — фирма-изготовитель, “Г” — год выпуска, “О” — приблизительный объем, “М” — мониторы, поддерживаемые игрой, “У” — устройства управления, “З” — звуковые адаптеры, которые поддерживает игра, “П” — процессор (в частности), а в общем случае — аппаратура, необходимая для запуска. Если какой-то из граф нет, то это значит, что мы не нашли минимальную конфигурацию или это не принципиально. Но надо заметить, что если информация об аппаратуре есть, то она достаточно точна. Второе: мы избегаем описывать элементарные меню, возникающие при запуске той или иной игры, предпочитая вместо этого давать действительно нужную информацию. В самом деле, любой игрок знает, что такое “New game” и что такое “Exit to DOS”, и предпочтет вместо этого перевода получить пару советов по игре.

Мы благодарны ВСЕМ нашим читателям за присланные отклики и описания игр. Но отдельно говорим “СПАСИБО” Максиму Лопатину, предоставившему наибольшее количество чрезвычайно полезного материала для данного сборника!

А теперь открывайте книгу, читайте, играйте — мы желаем Вам долгих часов наслаждения и удачи во всем!

ACES OVER EUROPE

И — Dinamix

Г — 1994

О — 5, 4 M6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

К — Sound Blaster, AdLib

Существует две версии этой игры: на CD и на дискетах. Естественно, что первый вариант более красочен, дополнен мультипликацией и хорошим звуком, но полетать, повоевать и освоить более 20 типов самолетов времен завершающего этапа Второй мировой войны можно и в минимальной конфигурации.

Вообще-то игра очень похожа на "Secret Weapons Of The Luftwaffe" — тот же период, похожие меню и сценарий, аналогичные видеоизображения и пр.

Однако следует добавить, что проработана игра более качественно. Можно настраивать игру под компьютер, устанавливать погодные условия, особенности изображения местности и многое другое.

Также Вы можете выбирать как отдельные миссии, так и карьеру боевого пилота немецких Люфтваффе, американских или английских ВВС.

Разобраться во всем этом довольно просто. Главное — знать, какими клавишами что делать.

Управление:

F1... F7 — осмотр самолета с различных точек;

Enter — переключение вида из кабины;

] и [— увеличение/уменьшение при осмотре;

A — автопилот;

B — пикировать;

F — различные положения закрылок;

G — оружие, переключение между пушками (в зависимости от самолета);

L — шасси убрать/выпустить;

M — карта;

P — пауза;

Q или Esc — выход;

R — стрелять ракетами;

S — послать радиосообщение;

U — расклинить оружие;

W — включить тормоз после приземления;

> — правый крен;

< — левый крен;

/ — выровнять самолет;

Alt D — мышь вкл/выкл;

Alt J — джойстик вкл/выкл;

Alt M — музыка вкл/выкл;

Alt S — звук вкл/выкл;

Alt R — панель настроек вкл/выкл;

Alt X — выход в DOS;

1... 9, 0 — положения ручки газа;

+ — увеличить газ;

- — уменьшить газ;

Space — огонь;

Курсорными клавишами Вы управляете самолетом;

F10 — меню настроек.

ADIBOU

И — Coktel Vision

Г — 1993

О — 5, 4 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Mouse

З — Sound Blaster

Очень хорошая игрушка для детей, позволяющая в легкой и доступной форме познакомиться с основами управления компьютером.

Кроме этого, она дает и некоторый познавательный материал. Например, при выборе часов можно узнать не только, сколько времени, но и просмотреть, в какой час что делают люди.

Основной экран выглядит, как сказочная картина с лугом, лесом и домом. Выбирая курсором различные предметы, можно познакомиться с их обитателями или предназначением.

Игра сделана, как мультфильм, и ребенку очень понравится.

AIRBORNE-18th

И — Spectrum Inf.

Г — 1993

О — 2,2 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

Сюжет игры разворачивается в недалеком будущем. Вам придется воевать то ли с пришельцами, то ли с земным противником. Короче, и

Ваша армия и армия врага хорошо вооружены и вышколены. Одно ограничение — не всегда хватает денег на приобретение амуниции и оружия.

Играть можно как против компьютера, так и с товарищем.

После загрузки выберите тип игры, управление и район боевых действий. Начало игры наступает при выборе курсором изображения самолета.

Основная задача игры — разгром главной базы противника. Степень защиты этой базы показана на экране зеленой полосой. В случае нападения на базу начинает мигать ее изображение в нижней части экрана справа от креста. Основные возможные действия самолетов — развоз техники по территории игрового поля, защита своей главной базы и нападение на главную базу противника.

Алгоритм взятия техники: нажать "Enter" ("Space"), затем выбрать нужный тип техники и ее назначение с помощью иконок. Подождать, пока накопится нужное количество денег и, подведя стрелку к гаечному ключу, нажать "5" или "S". Увидев, что количество денег уменьшилось на соответствующую сумму, нажать "Enter" ("Space") и подождать некоторое время. После этого снова нажать "5" или "S" и, если самолет раскрылся, отвезти технику в нужное место, где разгрузить ее нажатием тех же клавиш.

Добиваться преимущества над противником следует посредством захвата промежуточных баз (свои промежуточные базы мигают соответствующим цветом). За каждую захваченную промежуточную базу прибавляется на 20 единиц больше денег каждую секунду за время нахождения на своей базе.

На базах можно поиметь различные полезные вещи.

1. Воины — со спецификацией прямоугольника со стрелкой, направленной внутрь него — захватывают пустые базы.


2. Мина — взрывается вместе с любой техникой в случае наезда на нее.

3. Ракета — через некоторое время после ее выставления взрывается вместе со всей техникой, находящейся на экране в момент ее выброса с самолета. Если не улетишь вовремя с этого места, то тоже взорвешься.

4. Танк — основная боевая единица.

Для танков, воинов, самолетов, сдвоенных самолетов и сдвоенных сухопутных машин при следующих спецификациях выполняются следующие действия:

— рисунок большой базы — техника предназначена для нападения на основную базу противника;

— маленькая база со стрелкой внутрь  — техника предназначена для охраны промежуточных баз от техники противника (не важно, заняты ли кем-то базы);

— воины, с рисунком прямоугольника со стрелкой, направленной внутрь него — захватывают пустые базы;

— стрелка в виде S — патрулирование местности;

— перечеркнутый щит и танк — для уничтожения техники противника.

ALADDIN

И — Virgin Interactive Entertainment & Disney Software

Г — 1991

О — 3,0 Мб

М — VGA


У — Keyboard, Joystick

З — Sound Blaster, Pro Audio Spectrum

П — 80386

Очередной диснеевский мультфильм является прообразом для забавной игры. Эта игра позволит Вам побыть в шкуре уличного воришки Аладдина и совершить путешествие в высший свет, а под конец жениться на дочери султана!

Игра, конечно, сделана для детей небольшого возраста, но и более старших подкупает красочностью и отличной анимацией. Главное достоинство игры — яркие и сочные цвета, а также великолепная цифровая музыка. Обаятельность действующих лиц тоже сохранена в полной мере!

Итак, Вы в качестве главного героя арабской сказки путешествуете по различным опасным местам — куда Вас занесет течение игры. Действие протекает на 13 уровнях, два из которых — призовые (дополнительные). Но одно может удивить. На протяжении этих уровней Аладдин десятки раз рискует жизнью, уничтожает роту стражников и просто вредных жителей, а в конце его ждет... прогулка по воздуху на ковре и скромный поцелуй принцессы. Стоит ли ради такого конца играть несколько часов? Да  равно стоит!

Еще одно предупреждение. Здесь есть несколько таких уровней, которые могут вывести из себя любого человека, с любой прочностью нервов. На этих уровнях по десять-двадцать раз приходится переигрывать определенные моменты. Не знаю, можно ли портить психику детей в младшем возрасте.

И вот Вы все-таки начинаете игру. Первым делом нужно научиться уничтожать врагов. Делается это двумя способами: при близких контактах Аладдин использует меч, а при дальних — может кидаться ябло-

ками (по секрету скажу, что это прообраз современных гранат). Количество яблок у Вас ограничено, но по всей территории лабиринтов их развешано вполне достаточно, чтобы закидать всех врагов. Следует сказать, что попадают такие противники, на которых действуют только либо яблоки, либо меч.

В процессе игры Вы встретите еще несколько не свойственных для окружающей местности предметов. Рубины с золотой огранкой позволяют покупать жизнь. Цена жизни в мирном арабском городке — 5 рубинов. Так просто! Жизнь покупается у торговца. Для этого просто подойдите к нему и нажмите пробел.

Голубое сердечко с рыболовным крючком (?) лечит Ваши ранения. Видимо, голубая кровь везде является голубой. Уровень Вашего повреждения отображается песочными часами в правом углу, на которые смотрит джинн. Забавно меняется изображение лица джинна по мере того, как убавляется Ваше здоровье.

Голубой кувшин, превращающийся при касании в голову джинна, определяет место, откуда Вы продолжите уровень, если Вас убьют. Обратите внимание, что до него обязательно нужно дотронуться! Не во всех уровнях есть такие кувшины, а только на относительно простых: то есть, если просто, то просто, а если сложно, то и облегчить свой путь невозможно.

Маленькая черная лампа является миной, уничтожающей всех врагов на текущем экране.

Золотая голова Аладдина прибавляет Вам еще одну жизнь, а золотая голова обезьянки Абу дает возможность перейти на дополнительный призовой уровень. На нем Вы будете управлять обезьянкой и собирать призы. На призовые уровни (их два) Вы можете перейти с первого уровня (Agrabah market) и с пятого (Cave of wonders).

Большая голова джинна дает Вам возможность после окончания уровня сыграть в "рулетку". Сколько Вы наберете голов, столько и будет раундов. Как играть в "рулетку"? Очень просто. Вы видите сменяющиеся изображения яблок, рубинов, головы Аладдина и головы Джафара. Если в подходящий момент Вы нажмете на клавишу, которую Вы используете для удара мечом, то приз будет Ваш! Так можно продолжать до исчерпания количества раундов или пока Вы не нарветесь на Джафара.

Последний уровень игры сулит Вам встречу с Джафаром. Когда Вы убьете его в первый раз, не расслабляйтесь — это только начало! Теперь Вам придется драться со змеем. Но хоть и жалко его, и убить придется.

Многие предметы окружающей среды могут быть полезны для перемещения в труднодоступные места. Имеются в виду пружинящие пред-

меты — шесты, верблюды, головы джинна и так далее. Если Вы не можете сами взять какой-то предмет (до него не хватает пары миллиметров), то можно попытаться ударить по нему мечом — эффект будет таким, как если бы Вы его взяли. На многие платформы и возвышения попасть можно, только если прыгать с разбега.

Клавиши управления назначаются Вами под свой вкус. Наиболее удобно использовать следующие клавиши:

Up — смотреть вверх, лезть вверх;

Down — смотреть вниз, спускаться вниз;

Left/Right — бежать влево/вправо;

Space — прыгать, запрыгивать на веревки;

Ctrl — бить мечом;

Alt — кидать яблоко.

Есть и жестко фиксированные клавиши:

P — пауза;

PgUp — увеличить громкость музыки;

PgDn — уменьшить громкость музыки;

ESC — конец игры.

М. Лопатин

ALADINO

Г — 1994

О — 490 K6

М — VGA

У — Keyboard, J

З — PC Speaker

П — 8086

Вам предлагается очередная детская игра по мотивам тех же детских сказок. Герой арабских повествований Аладдин отправляется с Вашей помощью на поиски приключений. Эта игра одна из самых простых в своем классе и прекрасно подойдет для детей мелкого и среднего возраста.

Игра состоит из нескольких уровней, представляющих из себя несложные, но интересные лабиринты. Чтобы выбраться из каждого уровня, нужно собрать определенное количество волшебных ламп и отнести их волшебнику-джинну. Вы заранее можете узнать у джинна, сколько ламп требуется собрать, чтобы точно знать, на что рассчитывать. Количество собранных показывается на экране слева.

Каждый уровень требуется завершить за определенное время — 450 секунд. Уменьшающееся время (Tempo) Вы видите на экране.

Многие лампы скрыты под различными предметами, и чтобы их обнаружить, нужно двигать все подходящие предметы. Как правило, если Вы встречаете скопление сердитых охранников, это значит, что лампа где-то поблизости. Помимо этого, Вы будете встречать призовые колпачки фиолетового цвета. Они дают возможность быстро бегать, восстанавливают жизненную энергию, убивают противников на текущем экране и т.д.

Учитывая то, что игра общается с Вами исключительно на испанском языке, приводим перевод меню:

- 1 — играть клавиатурой;
- 2 — играть джойстиком (джойстик работает не вполне корректно);
- 3 — переопределение управляющих клавиш;
- 4 — калибровка джойстика;
- 5 — звук включен/выключен;
- 6 — код доступа;
- 0 — выход из игры.

Если Вы не переопределяли клавиши, то управлять Аладдином Вы будете при помощи следующих:

- Up — идти вперед;
- Left/Right — поворот влево/вправо;
- Down — присесть, подбирать предметы, говорить с джином;
- Z — удар саблей;
- P — пауза;
- ESC — выход в меню.

М. Лопатин

ALIEN BREED

И — Team 17

Г — 1993

О — 2,2 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland

П — 80286

Очень неплохая 2,5-мерная аркада. Вы будете путешествовать по базе, наполненной чужаками, и выполнять различные задания, но главная Ваша цель — спастись самому. Дело в том, что после завершения задания Вам необходимо будет взорвать базу со всеми ее обитателями. Если Вы не успеете пробежать к выходу, погибнете вместе с этим чужим племенем.

Особой разнообразностью графики игра не блещет, но зато она имеет качественное звуковое оформление и довольно интересна. Вид **■** лабиринт базы предоставляется сверху — это напоминает старую игру "Into the Eagle's nest". Но здесь Вы можете играть совместно с другом, что повышает интерес игры.

Когда Вы начинаете играть новый уровень, Вам будет выдано определенное задание. Например, **■** первом уровне Вам нужно будет спасти раненого товарища, находящегося около лифта, и взорвать базу; на втором — разнести четыре генератора и смотаться, и так далее.

Число монстров никак не убывает, даже когда Вы **■** отстреливаете. Через некоторое время чужаки регенерируют снова, поэтому **■** старайтесь перебить их всех. Но несмотря на это, **■** пределах космической базы есть, чем поживиться. Итак, полезные предметы:

Патроны (ammo) — магазины, управляющие Ваше оружие. Каждый магазин содержит несколько патронов.

Ключи (keys) — позволяют открывать двери. Второй способ открыть дверь — раздробить **■** оружием, но на это уходит много патронов.

Аптечки (first aid) — довольно приличная вещь, хорошо восстанавливает здоровье (где-то наполовину).

Кредитные карточки (credit chips) — на каждой **■** кредиток имеется определенная денежная сумма. На эти деньги Вы можете покупать **■** оружие, так и множество полезных вещей.

Еще в пределах базы Вам попадутся голубые терминалы компьютерной сети INTEx, с помощью которой Вы сможете существенно улучшить свое положение. Чтобы воспользоваться сетью, подойдите **■** ней **■** нажмите клавишу Enter (клавиша огня 2). После этого Вы попадете в главное меню компьютерной сети:

INTEx weapon supplies — здесь Вы можете купить любое оружие, были бы деньги. Всего Вам доступно 6 видов оружия.

INTEx tool supplies — полезные предметы, включающие в себя сканер, патроны, аптечки, ключи и даже дополнительную **■**.

INTEx radar service — здесь Вы получаете схематическое изображение текущего уровня, то есть полную карту.

Mission objective — Вы можете повторно прочитать задание миссии, потому что тот текст, который выдается при начале уровня, проскакивает слишком быстро.

INTEx entertainment — какая-то игра, но для нее **■** сети отсутствует диск.

Game statistics — все Ваши достижения за игру: число убитых монстров, сделанных выстрелов **■** так далее.

Info base — полное описание предметов, которые Вы можете встретить на космической базе.

Abort INTEX network — выход из сети.

В процессе выполнения задания, прежде чем взрывать реактор, обязательно расчистите дорогу к выходу (имеется в виду открытие всех дверей). В противном случае Вы не успеете смотаться с уровня за отведенное время. После завершения уровня Вы получите код доступа к следующему уровню. Впоследствии Вы сможете использовать его, чтобы не играть сначала. Чтобы ввести код, Вам нужно будет подойти к терминалу INTEX и просто набрать его. Когда Вы выйдете из сети, то окажетесь на нужном уровне.

Управляющие клавиши:

Курсор — перемещение;

Space — выстрел из оружия;

Enter — переключение оружия, оперирование терминалами;

Esc — прервать игру;

Q — выход из игры;

P — пауза.

М. Лопатин

ALIEN CARNAGE

И — Sub-Zero Software & Apogee

Г — 1994

О — 3,5 M6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — 80286

Это довольно приятная детская забава, где Вы будете крутым суперменом, спасающим мирных жителей Америки от... Начнем сначала.

Как-то в окрестностях Земли появился инопланетный корабль. С явно нехорошими намерениями он приземлился на одной из улиц Нью-Йорка. Отловив всех местных жителей, инопланетяне облучили их странным лучом, который сделал из людей бездушных зомби. Теперь инопланетяне требуют отдать планету в их руки, иначе они грозят направить всех зомби против человечества.

Как бы не так! Они еще не видели гонконговских фильмов с точно таким же сюжетом, где появлялся крутой парень, щелчками расшвыривающий танки, плевками сбивающий вертолеты и прочую нечисть. Вот таким товарищем Вы и будете. Ваше имя — Гарри, Вашу начальницу зовут Диана. Добро пожаловать в мир инопланетных завоевателей.

Вы оказываетесь на улицах города, за спиной у Вас ракетный ранец, в руках — много всякого оружия. Правда, сначала у Вас всего два его типа — огнемёт, который лучше бы не использовать, и несколько ракет. Почему лучше не использовать огнемёт? Потому что Ваш ракетный ранец работает на том же топливе. Если оно кончится, всем — большой привет.

Итак, Ваша задача состоит в том, что нужно спасти невинных зомбированных девушек от полного превращения в зомби. Как это сделать? Проще простого. Подойдите к девушке. Она, увидев такого клёвого парня, вспыхивает любовью к нему. При этом улетучится зелёный цвет кожи, а девушка станет нормальной (и тоже улетучится).

Задача усложняется тем, что Вам ещё надо бороться с чужаками, то есть отстреливать их. Поэтому нужно пополнять боекомплект. Для этого на улицах мирного города расставлены автоматы, где за сравнительно небольшие денежки можно купить оружие любой разрушающей мощности. Для этого просто подойдите к автомату и нажмите клавиши “вверх” и “огонь”. Обратите внимание, что на автоматах нарисована буква, говорящая, какое оружие здесь продается.

Где же брать деньги? Тоже все понятно. Видимо, чужаки, помимо превращения людей в зомби, повычистили их карманы. И теперь, когда Вы убиваете чужака, из него вываливается монета, которая переходит в Вашу собственность.

Как без проблем находить заложников? У Вас для этого есть радар. Включите его, и розовыми точками будет показано местоположение людей (относительно Вас), которых надо спасти.

Помимо каналов, тоннелей, и прочих непонятных сооружений, Вам будут встречаться двери, которые закрыты. Такие двери открываются специальными выключателями. Чтобы повернуть выключатель, встаньте перед ним и нажмите клавишу “огонь”. Некоторые выключатели скрыты — например, завалены кучей бочек. Но ведь у Вас в руках оружие... Есть и скрытые комнаты, спрятанные за фальшивой стеной.

Когда Вы спасёте всех людей, войдите в лифт и нажмите клавишу “вверх” или “вниз”.

Ну, а поскольку при соприкосновении с чужаками Вы получаете повреждение, то в игре предусмотрена и еда, которая восстанавливает Ваше здоровье. Это только один из нескольких призов, которые дают Вам: зарядку оружия, 30 монет, дополнительное время, ещё одну жизнь и тринитротолуоловую бомбу, которая уничтожает все на текущем экране. Дискеты, когда Вы их подбираете, дают какую-то информацию от Дианы.

Управляющие клавиши:

Курсор — перемещение;
1, 2, 3, 4, 5, 6 — выбор оружия;
Space — последовательное переключение между имеющимся оружием;
Alt — выстрел;
Ctrl — активизация ракетного ранца;
PgUp/PgDn — смотреть вверх/вниз;
R — радар;
T — включение скоростного режима (для крутых);
J — калибровка джойстика;
P — пауза;
M — переключение музыки;
F1 — получение помощи;
F2 — запись игры;
F10 — рестарт текущего уровня;
ESC — прервать игру.

М. Лопатин

ALONE IN THE DARK 2

I — Infogrames & Spectrum Information

G — 1993

O — 386

M — VGA

Y — M, Keyboard

Перед началом игры запустите файл AITD2CRK.COM, а затем наберите F5, F6, F7, F1 и со спокойной душой можете играть. Если этого не сделать, то Вы далеко не уйдете. Также существует файл AD2ED.EXE. Он позволяет делать вечные жизни. Может быть, они и не совсем вечные, но у Вас будет 32100 жизней, столько же и патронов. Так что наслаждайтесь игрой!!!

Для начала подождите, пока Зомби на активируется. Затем убейте его (желательно из пистолета). Возьмите все вещи, которые он оставил после себя, то есть пулемет, флакон и диск. Во флаконах с живой водой и на дисках Вы действительно не нуждаетесь.

Приготовьте свой пулемет и идите вглубь парка. Вам будет попадаться обнаглевший народ. Убейте их всех. Затем подойдите к статуям львов и уберите оттуда ящик с киркой на крышке. Проще говоря, толкните его и откройте себе проход в сад. Идите в проход.

Теперь, если Вы не запускали CRACKER — так называемый взломщик игры, то вылетите из прохода, как миленький.

В саду Вы должны найти веревку и крюк. Затем используйте их друг на друге, чтобы сделать одну вещь. Дальше нужно найти место с че-

тырью картами на земле. К нему можно прибежать, если от ~~пачки~~ пути идти все время вниз, независимо от обзора.

Наступите на бубну (карту с ромбом). Провалитесь в подвал.

Прежде всего наткнетесь на здорового дядю. Он не причинит Вам зла, а сделан для эффекта. Уберите его, ~~а~~ то мешается все-таки.

Отодвиньте сундук. Получите карту. Убейте тень.

Возьмите саблю, что осталась после тени. Затем используйте карту на появившийся алтарь, и можете вылезать через другую лестницу вверх.

Теперь найдите в саду живые ~~ветки~~ и уничтожьте их с помощью сабли.

Пройдите дальше и убейте одноногого нехорошего человека.

Возьмите лист бумаги, который ~~он~~ оставил после себя. Подойдите к статуе и используйте веревку с крючком.

Заходите. В подzemелье возьмите отмычку, типа заводилки для часов, бумажный пакет и пять центов. У Вас пропадет оружие! Надеюсь, что ненадолго... Теперь подойдите к двери, где отдыхает кто-то вечным сном.

Возьмите там обломок чего-то (я назову это книгой) и вещь, типа открывалки.

Затем используйте лист на двери, используйте открывалку на двери.

Откройте дверь ключом, который получили только что.

Заходите. Чувствуйте себя, ~~как~~ дома, но не забывайте, что Вы в гостях.

Убейте Зомби. У Вас нет ни ружья, ни палки какой-нибудь, чтобы треснуть его так, чтобы забыл, зачем здесь.

Единственное, что ~~можно~~ сделать, столкнуть его в пропасть. Это действительно очень эффективно.

Подберите ружье, книгу и флакон.

Зайдите с правой стороны к часам и используйте заводилку часов. Идите в секретный проход. Садитесь в лифт.

Выходите и убейте Зомби с музыкальным инструментом. Подберите крюк, который он оставил после себя. Откройте белую дверь и заходите в другую комнату.

Возьмите доску из угла, но это просто используется как средство самозащиты и действует не очень эффективно.

Заходите в следующую комнату (не по лестнице). Убейте обоих Зомби.

Подойдите к карточным ящикам. Если выстрелить в ящик, он поворачивается.

Сделайте так, чтобы все карты были бубны. Убейте появившегося Зомби.

Заходите в другую комнату. Используйте монету на кассовом аппарате, что висит на стене. Получите два жетона.

Выходите из комнаты и быстренько убейте Зомби. Возьмите мешок у вешалки.

Откройте его. Получите костюм. Наденьте костюм деда Мороза, или, как принято в Америке, Санта Клауса.

Затем возвращайтесь в предыдущую комнату и идите вверх по лестнице.

Сейчас приготовьте ружье и ждите массовой атаки.

Примерно пять-шесть Зомби Вас будут атаковать.

Когда всех уложили, под ногами будет крутиться маленький повар. Идите за ним, и придете к статуе. Статуя выстрелит в Вас трезубцем, но встаньте так, чтобы трезубец попал в поваренка.

Подойдите к статуе и возьмите корону. Затем идите на кухню. На кухне возьмите яд у окна и бутылку вина на столе. Также прихватите тарелку с ложкой и можете взять сковородку в качестве оружия.

Идите в следующую комнату.

Возьмите шар для игры в бильярд с елки. Идите в следующую комнату и выходите обратно в холл. Идите вверх по лестнице.

Убейте зомби. Откройте дверь и идите в следующую комнату.

Затем найдите комнату с бильярдным столом. Убейте Зомби, прихватите его пистолетик и что-то вроде большой иголки. Затем выйдите и идите в самую последнюю комнату. Она ужасно большая.

Найдите две дерущихся руки. Уничтожьте их иглой. Возьмите сверток какой-то бумаги.

Идите на нижний этаж. Подойдите к двери, напротив статуи. Она закрыта.

Используйте яд с вином вместе и подложите это дело под дверь. Подождите, пока двое Зомби выйдут и почему-то упадут. Наверное, они не переносят запах спиртного.

Зайдите в комнату.

Используйте оба жетона на органе, прямо напротив двери. Вторая дверь откроется самым натуральным образом! Зайдите в нее и возьмите какой-то костюм, похожий на пуленепробиваемый жилет.

Выходите из комнаты и идите к выходу. Около выхода возьмите какой-то диск типа резца. Идите в холл.

Идите вверх по лестнице и в большую комнату. Найдите статую пацана.

Наденьте на голову статуи корону.

Идите в дверь наверху и возьмите амулет. Вы переноситесь на верхний этаж.

Выходите из комнаты и убейте обоих Зомби. Возьмите гранату и ключ.

Затем идите в широкий проход. Подойдите к игрушке и используйте резец на ней.

Возьмите колючий шар.

Выходите из комнаты и откройте другую дверь. Вы не можете убить клоуна, как бы этого не хотелось. Подойдите осторожно к выходу в комнату со змеями и бросьте туда колючий шарик. Клоун войдет в комнату и больше оттуда не выйдет. Зайдите и Вы, но быстро залезайте в дыру вверху.

Вы снова на нижнем этаже. Поднимитесь наверх. Войдите в бильярдную комнату и используйте шар на странной машине в центре комнаты.

Снова секретная дверь. Используйте Ваш новый ключ на ней. Заходите в комнату.

Вас посадят в клетку. Посмотрите или пропустите пиратские сцены.

Когда пират и девчонка смотаются, подойдите к решетке и откройте ее крюком.

Спускайтесь в холл и ждите, пока Вас не усыпят.

Вы на корабле.

Столкните весь забор. Зайдите внутрь. Возьмите мешок, бутерброд и PEPPER.

Используйте мешок на птице и она Вам что-то скажет. Идите в дверь и бегите налево. Пробежите мимо пирата, когда он находится внизу. Идите налево, где Вы сможете спрятаться. Когда он уйдет, идите вверх по лестнице.

Быстро пробежите мимо пирата, который потягивает пиво. Затем идите за бочонок дальше и возьмите BRIQUET A AMADOU.

Спускайтесь вниз по веревке.

Откройте сундук. Найдете пушку. Затем выберите PEPPER и прогуляйтесь внутрь пушки. Затем обьщайте постель капитана.

Найдите его розгу. Возьмите вазу с полки. Идите слева от пушки и бросьте вазу.

Подожгите пушку BRIQUET'ом. Возьмите колокольчик. Возьмите цыпленка со стола.

Теперь идите к кухонному лифту и возьмите ключ.

Садитесь обратно в лифт. Используйте ключ на уборной и возьмите два смертельных предмета. Выходите из кухни. Используйте лед на пол.

Когда Зомби придет, он умрет, упав на пол. Идите вверх по лестнице. Используйте MARMALADE на полу и встаньте перед ним.

Идите в бильярдную комнату и возьмите жетон со стола. Возвращайтесь назад.

Идите за кресло и используйте розгу. Получите книгу и ключ. Выходите и идите налево по холлу.

Зайдите в комнату. Используйте розгу и здесь. Идите на кухню и встаньте сзади льда. Затем идите на кухню и используйте колокольчик.

Используйте ключ. Убейте пирата. Возьмите его меч. Выходите из комнаты и убейте еще одного пирата. Зайдите в следующую комнату. Аналогично. Возьмите CORTE у убитого пирата.

Идите в комнату с камином, возьмите TISSONIER. Со стола возьмите TENAILLES.

И в конце комнаты возьмите ключ. Выходите из комнаты и идите налево. Откройте дверь ключом. Зайдите. Убейте пирата и возьмите бочонок.

Затем выходите из комнаты и идите вниз до двери направо. Войдите и убейте пирата. Возьмите у него WEST. В патронах Вы не нуждаетесь.

Толкните бочонок. Теперь можно идти в последнюю комнату в холле.

Убейте пирата и идите вверх по лестнице.

Идите во вторую дверь налево. Убейте спящих пиратов. Используйте TENAILLES на фитиле пушки. Идите в конец комнаты и поставьте бочонок. Затем используйте CORTE на пушке и затем используйте TISSONIER на пушке.

Затем возьмите SAC. Им можно открыть дверь в холле. Убейте обоих поваров. Убейте большого повара и возьмите METAL CARD от него.

Вы сможете открыть им другую дверь.

Используйте розгу на статуе. Войдите в секретный проход. Используйте CHICKEN FOOT на колдунье. Назад к Зомби!!!

Идите в дверь, что сзади Вас. Готовьтесь к неприятностям. Попытайтесь взять меч. Поубивайте пиратов и можете снова взять крюк.

Теперь идите на вершину мачты и убейте пирата. Затем привяжите крюк к веревке и переправляйтесь с помощью этого на другую мачту.

Убейте еще одного пирата. Затем спрыгните с середины мачты. Когда приземлитесь, то возьмите капитанский меч. Капитан придет убить Вас, но Вы его пока не трогайте.

Девчонка привязана к мачте. Освободите ее с помощью TENAILLES.

Затем идите в конец корабля и поднимите FUSE с пушки. После чего все же убейте капитана его же мечом.

ЗАТЕМ КОРАБЛЬ ВЗОРВЕТСЯ, НО ВАС НА НЕМ УЖЕ НЕ БУДЕТ!!!

B-17 FLYING FORTRESS

И — Micropose Soft.

Г — 1992

О — 5,7 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Mouse

З — Sound Blaster

В этой игре Вам предстоит управлять американским бомбардировщиком времен второй мировой войны B-17 — “Летающая крепость”. Причем Вы будете и штурманом, и радистом, и пилотом, и еще кем угодно. А бомбить придется фашистские объекты на захваченной ими территории.

Используя стандартные меню, можно настроить игру под Ваш компьютер и на Ваш вкус. При этом можно даже сконфигурировать и раскрасить собственно бомбардировщик и индивидуально подобрать членов экипажа.

Графика в игре прекрасная, а динамичный сюжет захватывает с первых минут. Если Вы впервые “сели” на самолет подобного типа, то почитайте описания сходных симуляторов в предыдущих выпусках “100 Компьютерных игр” (ближе всего симулятор “Secret Weapons Of The Luftwaffe” во втором выпуске).

А посему представим управляющие клавиши.

Клавиши общего назначения:

Ctrl-Q — выход из игры;

Alt-B — “boss-key”;

Alt-C — меню конфигурации;

Alt-S — звук вкл/выкл;

Alt-D — уровень детализации наземных сооружений;

Alt-H — уровень детализации горизонта;

Alt-T — пропуск времени (сколько — задается в конфиге);

Alt-M — запись на кинокамеру вкл/выкл;
Alt-L — погасить экран;
P — пауза;
A — просмотр повреждений.

Всякие разные виды:

Shift-F1 — вид вперед;
Shift-F2 — вид назад;
Shift-F3 — вид влево;
Shift-F4 — вид вправо;
Shift-F5 — вид вверх;
Shift-F6 — вид вниз;
Shift-F7 — вид в бомбовый люк;
Shift-F8 — что-то типа схемы ближайшего аэропорта;
Shift-F9 — вид сбоку/сзади на свой самолет издали;
Shift-F10 — вид сбоку/сзади на свой самолет вблизи;
Z — вид с цели на "B-17";
X — просмотр других самолетов эскадрильи.
В большинстве режимов "видов сбоку" работают клавиши:

Gray "+" — Zoom on (увеличение);
Gray "-" — Zoom off (уменьшение).

Управление экипажем:

F1 — бомбардир-носовой стрелок;
F2 — навигатор;
F3 — первый пилот;
F4 — второй пилот;
F5 — бортинженер-верхний стрелок;
F6 — радист;
F7 — нижний стрелок;
F8 — левый стрелок;
F9 — правый стрелок;
F10 — хвостовой стрелок;

C — переключение режимов управления членами экипажа, а также их перемещения и переназначение заданий.

Общее в управлении экипажем:

М — “ручное” управление вкл/выкл (обычно — все в автомате), как он управляется в настоящий момент, видно по ~~индикатору~~ в левом верхнем углу;

W — смотрим его глазами в окно;

I — смотрим/управляем приборами;

E — вид сбоку на самолет со стороны этого члена экипажа

G — управление шасси;

F — управление закрылками;

Space — огонь из пулеметов.

Три вида контроля работают не у ~~всех~~ — у большинства только два из них.

В режиме “W” работают следующие клавиши:

0 (Keypad) — глянуть немного левее;

. (Keypad) — глянуть немного правее;

9 (Keypad) — глянуть немного ниже;

3 (Keypad) — глянуть немного выше;

[— повернуть голову на 90° влево;

] — повернуть голову на 90° вправо;

Некоторые специфические клавиши пилотов:

Ctrl-1 — вкл/выкл двигателя 1;

Ctrl-2 — вкл/выкл двигателя 2;

Ctrl-3 — вкл/выкл двигателя 3;

Ctrl-4 — вкл/выкл двигателя 4;

Alt-1 — огнетушитель на двигатель 1;

Alt-2 — огнетушитель на двигатель 2;

Alt-3 — огнетушитель на двигатель 3;

Alt-4 — огнетушитель на двигатель 4 (каждый огнетушитель ~~мож-~~
но использовать только один раз!);

“+” — увеличить мощность двигателей;

“-” — уменьшить мощность двигателей;

Shift-“+” — увеличить мощность двигателей до максимума;

Shift-“-” — уменьшить мощность двигателей до минимума;

B — вкл/выкл тормоза.

Естественно, клавиши курсора управляют самолетом.

Кстати, учтите, что сесть в автомате не получится. Автопилот будет тупо кружить над аэродромом.

Некоторые специфические клавиши бомбардира:

О — взять контроль самолетом на себя, при этом на курс, проложенный навигатором, пилоты будут дружно плевать, и самолет будет лететь прямо;

Д — открыть/закрыть бомбовый люк, открывается он медленно, поэтому лампочка загорится далеко ~~не~~ сразу после нажатия на "D";

Enter — выкинуть ВСЕ бомбы.

В начале бомбардир сидит на месте носового стрелка. Чтобы пересадить его к управлению бомбами, нужно войти в режим перемещения экипажа (клавиша "C"), выбрать его и ткнуть в пимпочку, на которой нарисована бомба. Вообще, стоит обращать внимание на то, КЕМ Вы хотите что-то сделать. К примеру, если Вы посадите за бомбы по ошибке не бомбардира, а штурмана — при нажатии "О" он ~~скажет~~ Вам, что я, дескать, не знаю, что и ~~как~~ тут делать. Кем Вы управляете в настоящий момент, легко узнать, ~~нажав~~ пимпочку с черным прямоугольником.

Кстати, шасси убираются подобным же способом — кто-то из пилотов, а чаще всего инженер-стрелок освобождается со своего поста и давит на пимпочку, на которой (очень неправдоподобно) нарисованы шасси.

Везде есть пимпочка с нарисованным чем-то вроде перевернутой капли. Если надавить на нее — ~~весь~~ экипаж выбросится с парашютом.

Да, и еще ~~она~~ деталь, касающаяся радиста — если Вы ткнете в пимпочку "Radio", появится список вариантов сообщений. Нужно ткнуть мышкой в то, которое более всего подходит.

BATTLE BUGS

И — Sierra On-Line

Г — 1994

О — 8 M6

М — VGA, SVGA

У — Keyboard, Mouse

З — PC Speaker, AdLib, ~~Sound~~ Blaster, Pro Audio Spectrum, Disney SS, Covox

П — 80286

Вам никогда не хотелось подробнее узнать о войнах насекомых? Или поучаствовать в них? Если да, то теперь такая возможность есть благодаря игре "Битва жуков". Если нет, то ~~все~~ равно запускайте игру, и Ваше мнение изменится.

Эта игра стратегико-военная. Графика великолепная, красочная и четкая, а музыка — ~~само~~ наслаждение. Даже несмотря на то, что главная тема — война, подход к ней сделан со стороны юмора — Вы не раз

улыбнетесь, глядя на сердито-забавных жуков и невыводимых домашних животных вроде тараканов (хоть здесь-то **им** можно отомстить). Вы будете выполнять различные задания командования, используя всевозможные виды насекомых и **их** специальное оружие.

Начнем с начала — с меню при запуске программы (оно немного отличается от обычных меню). Первая команда — “Enlist”, где Вы можете ввести свое имя и присоединиться к списку великих жуковых генералов. Если список переполнен, а Вам очень хочется ввести новое имя, выполните команду “Retire” на любом ненужном имени, и оно будет убрано из таблицы. Далее Вы можете выбрать способ игры: “General vs General” (генерал против генерала) и “General vs Computer” (генерал против компьютера). По умолчанию Вы играете против компьютера, а первый пункт дает возможность соревноваться со своим другом (об отличиях будет сказано далее). После выбора имени Вы попадаете на второй экран, где доступны следующие пункты. “Choose battle” — выбрать битву, которую Вы хотите играть. Вам предлагается список пройденных ранее битв. Скорее всего, Вы не во всех из **них** одержали победу (такие битвы обозначены красным цветом в отличие от черных, где Вы выиграли). “Review decorations” — здесь Вы можете посмотреть на медали, которые получаете за успешное выполнение миссий. В пункте “Continue campaign” Вы можете продолжить игру с того места, где остановились, а пункт “Resume saved campaign” позволяет выбрать одну из записанных ранее игр. Эти два пункта в основном используются при игре друг с другом. Табличка “Enlistment office” возвращает Вас на предыдущий экран, а “Exit” отправляет Вас в ДОС.

Выбрав битву, Вы на некоторое время оказываетесь в “муравейнике”, где старый генерал объясняет предстоящее задание. А после этого Вы попадаете на сам игровой экран. Его нужно описать подробнее. Итак, слева направо.

Кнопка Exit” — это понятно, выход из игры.

Телевизор — вещь занятная. Вы можете переключать его каналы либо клавишами 1-5, либо кнопками на его панели. Первый канал — карта военных действий, второй — краткое описание выделенного насекомого, третий — меню (запись/загрузка игры, рестарт битвы, выбор новой битвы, возврат к выбору генерала из списка). Четвертый — реклама, пятый — подсказка по управлению клавишами.

Далее идут часы с кнопкой “стоп-пауза”. Сначала все находится в режиме паузы. Здесь Вы отдаете приказания подчиненным и отпускаете кнопку. Теперь и начинаются боевые действия. Для двух игроков часы показывают два времени и имеют две кнопки. Нажимая на свою кнопку,

соответствующий игрок переходит к управлению своей армией. Боевые действия нужно провести, уложившись в отведенное время.

Далее идет таблица. Она показывает изображение выделенного насекомого, его название, уровень здоровья (зеленая полоса) и уровень силы некоторых видов насекомых (желтая полоса). Этот уровень силы разный у разных насекомых и может показывать силу прыжка, расстояние при полете и прочее. Число за буквой "A" показывает силу, с которой насекомое будет нападать, "D" — защищаться. Если там ~~же~~ написаны дополнительные цифры (например, "+2"), то это показывает, сколько дополнительной силы получает насекомое в присутствии начальника. Если слева от этих характеристик нарисована вилка с ножом, то это значит, что насекомое находится рядом с едой. Нижняя часть представляет собой еще одну таблицу, касающуюся обеих армий ("Us" — "Мы", "Them" — "Они"). Графа "Units" показывает число живых солдат, "Pts" — число кусков пищи, которое Вы имеете, "Win" — число кусков, которое требуется армии для победы. Если в этом месте стоит прочерк, то это значит, что армия может победить, только полностью уничтожив противника.

И, наконец, кнопка с вопросительным знаком "Lame toy" показывает всех насекомых, имеющих дополнительное оружие.

Это описание игрового экрана. Теперь о том, как командовать насекомыми. Нажмите на любого своего подчиненного. Перед Вами появится графическое меню (см. рисунок), состоящее из восьми пиктограмм.



1 — идти в указанное место кратчайшим (с точки зрения насекомого) путем. Вам просто потребуется указать возможное место. Если куда-то забраться невозможно, то Вы получите соответствующий знак.

2 — следовать за насекомым. Здесь нужно будет выбрать цель. Если в качестве цели Вы укажете своего, то один жук просто будет ходить за вторым, пока не приблизится. Если це-

лю будет враг, то насекомое подойдет к нему и вступит в битву.

3 — идти в выбранное место по указанному маршруту. После выбора этой пиктограммы Вы должны будете показать насекомому, каким путем ему следует идти. Обратите внимание, что не все препятствия ходячие насекомые могут преодолевать. Еще один момент — тип поверхности. Наземные насекомые быстро ходят по сухой почве и медленно пробираются по воде, чернилам и т.д. А вот жуки-водомерки и им подобные — наоборот. После прокладки маршрута щелкните левой кнопкой мыши, чтобы закончить эту прокладку. Правая кнопка прикажет насекомому подняться в воздух.

4 — переключение полета и ходьбы. Крылатые и прыгающие насекомые могут передвигаться двумя путями — по воздуху и по земле. Здесь Вы переключаете тот или иной способ. Если насекомое идет, то стрелки будут оранжевыми, если летит — желтыми.

5 — остановиться. Насекомое останавливает ходьбу или полет, независимо от обстоятельств.

6 — изменение диапазона действия. Здесь Вы выбираете радиус окружности, в пределах которой насекомое будет следить за приближающимися врагами. Как только враг войдет в эту окружность, Ваш воин подойдет к нему и начнет драться.

7 — переключение режима атаки: либо Вы атакуете любого, с кем встретитесь, либо только того, за кем идете.

8 — вызов подменю “бомбы”. Здесь Вы можете приказать насекомому бросить во врага то, что у него есть, либо просто выстрелить. Для некоторых насекомых (летучих) Вы можете указать последовательно несколько целей. У этих насекомых имеется еще одно меню: первая пиктограмма — домик, а вторая аналогична первой в главном меню. Выбрав ту или иную, Вы сообщаете насекомому, куда оно должно лететь после “бомбардировки” — на исходную позицию, либо в любое другое место.

Когда выделено какое-либо насекомое, то в телевизоре по второму каналу Вы можете прочитать его описание. Здесь Вы узнаете важные параметры, такие как скорость и сила при атаке, либо нападении — это очень нужно для избрания верной стратегии. Смотрите таблицу в конце описания. То же самое касается и выделенного куска пищи (его ценность и прочее).

Главное достоинство игры — возможность объединения нескольких насекомых в группы. Для этого при нажатой левой кнопке мыши Вам нужно будет выделить прямоугольник, в который войдут требуемые насекомые. Стрелки в меню теперь изменят свой цвет на зеленый, и Вы будете командовать целым отрядом.

Теперь о том, какое оружие могут применять подчиненные. Хлопушка — средняя взрывчатка. Бомба — мощная. Сыр — оставляет зловоние, которое действует на проходящих рядом насекомых. Яд — химический инсектицид плюс небольшой взрыв при распылении. Камень — хорошее средство, лучше скидывать с высоты. Ракета — ракета класса “земля-воздух” со средним запасом взрывчатки. Когда Вы применяете камень или ракету, необходимо будет указать конкретное насекомое, в остальных случаях — область. Когда Вы хотите что-то использовать, Вам будет показан радиус броска, разный для разных насекомых.

Как Вы заметили ранее, в боях иногда будут участвовать начальники. Они называются Командирами и носят какое-нибудь великое имя, типа Иосиф Сталант (ant — ант — муравей), Чингисхан, Метамуссолини, Адольф Гитлант. Когда Вы нажимаете на начальника, будет показан радиус действия его авторитета (подходите к подчиненным поближе).

Все задания разделяются на две группы: в первой нужно отлупить всех врагов, а во второй — захватить еду. С первой понятно, и со второй разберемся. Когда Вы подходите к куску пищи, то Ваш жук начинает поднимать на нем флаг. Если в это время подваливает неприятель, то он тоже ставит свой флаг. Пока возле куска еды происходит битва, оба знамени не поднимаются.

Что можно посоветовать из тактики и стратегии? Во-первых, удачный исход драки возникает, когда Вы атакуете группами. Поэтому сразу же Вам следует сгруппировать своих воинов в несколько отрядов. Во-вторых, выбирайте тип поверхности, по которой пойдет насекомое. Ходящие жуки завязнут в воде, и водоплавающие с трудом передвигаются по земле.

Как уже было сказано раньше, камни кидать лучше с возвышения — при этом ударная сила возрастает вдвое. Бросать бомбы лучше по группе противников, то есть иногда нужно подождать, пока они подойдут поближе. Обратите внимание, что оружие повреждает и находящиеся поблизости своих насекомых. Здесь хорошо использовать сыр, который периодически отключает воинов. Его кидать нужно с умом, чтобы на врагов действовал, а до Вас запах не доходил.

Когда целью является захват еды, то вперед лучше пускать тех насекомых, которые быстрее ходят. Они завяжут драку с противником и приостановят его, и к этому времени подойдут остальные.

Перво-наперво определите, кто из противников имеет бомбы или ракеты. С ними и нужно завязывать драку в первую очередь, потому что пока они дерутся, то не могут использовать свое оружие. Иногда можно пожертвовать насекомым ради того, чтобы, например, враги ракетами не сбили Ваш “бомбардировщик”.

Обратите внимание на поверхность, на которой Вы стоите. Некоторые, типа гниющего салата, повреждают, другие, вроде зеленой травки, лечат. Но действие той или иной поверхности на разных насекомых различно.

Sierra On-Line сделала великолепную вещь — если Вы за три раза не сможете выполнить миссию, то Вам все равно предложат перейти на следующий уровень, а это задание можно будет выполнить потом.

Теперь хотелось бы привести таблицу насекомых с характеристиками, на тот случай, если Вы не особенно дружны с английским языком, да и для остальных не помешает.

ANT — муравей — быстро ходит и далеко кидает бомбу. Только он и клоп могут пользоваться бомбами.

ASSASSIN BUG — жук-убийца — может проходить через защиту не замеченным и производить мощный взрыв.

BEE — пчела — сильный боец с большим диапазоном действия (полета), превосходный бомбардировщик.

COCKROACH — таракан — мы и так про него все знаем: очень сильный защитник, таракан также не подвержен влиянию ядов (точно!) в районах, в которых он находится.

COMMANDER — командир — дает дружественным жукам дополнительную силу для атаки и защиты в пределах действия радиуса.

DIVING BEETLE — жук-ныряльщик — из жуков, плавающих по воде, ныряльщик — лучший боец.

FLEA — блоха — быстро ходит и может делать небольшие прыжки, но плохо дерется.

GRASSHOPPER — кузнечик — очень мощный прыгун, средняя сила атаки, но слабый защитник.

JUMPING SPIDER — прыгающий паук — слабый прыгун, но хороший боец, сильнее кузнечика, а ходит быстрее всех.

LIGHTING BUG — светлячок — хороший боец, сильнее комара, слабее пчелы.

MEDIC ANT — муравей-врач. Он может лечить раненых насекомых, но не умеет драться.

MOSQUITO — комар — быстро летает, но несильный боец.

MOTH — мотыль — может перевозить других жуков по одному, кроме носорогов. Для этого Вам нужно дать команду при помощи второй пиктограммы, а потом указать, куда перевезти жука. Чтобы “сбросить” пассажира, нажмите на пиктограмму с автомобилем.

PILL BUG — клоп — может кидать бомбу, но не так далеко, как муравей. Клопы устойчивы к взрывам.

PRAYING MANTIS --- богомол — очень мощное насекомое для атаки, сильнее всех, кроме жука-носорога.

RHINOCEROS BEETLE — жук носорог — самый сильный боец, ходит с одинаковой скоростью по любой поверхности.

ROBBER FLY — муха-грабитель — может воровать бомбы у врагов, но по одной за раз. А потом их использует.

SPIDER — паук — может атаковать сразу несколько противников одновременно.

STINK BUG — жук-вонючка — вызывает запах, действующий на врагов (пиктограмма — ядерный “гриб”). Имеет иммунитет к сыру; превращается в сыр после смерти.

WASP — оса — самый мощный боец из летающих.

WATER BOATMAN — лодочник — ходит по воде, может носить одного жука, кроме носорога.

WATER BUG — водомерка — слабый воин из всех тех, которые могут ходить по воде. По земле ходит медленно, а по любой жидкости — быстро.

Думаю, что этой информации достаточно, чтобы окунуться в мир насекомых и победить. Напоследок следует сказать о **вспомогательных клавишах управления**.

Курсор — прокрутка карты;

1, 2, 3, 4, 5 — переключение каналов на телевизоре;

F1 — справка по управлению;

F2/F3 — загрузка и запись игры;

F4 — переиграть текущую миссию;

F9 — переключение видеорежимов: 640x480 и 800x600;

M/S — переключение музыки и звуковых эффектов;

P/Tab — пауза, Tab используется для двух игроков;

Space — отмена текущей команды/маршрута;

Backspace — рестарт битвы;

Esc — выход в ДОС.

М. Лопатин

BENEATH A STEEL SKY

И — Revolution Software ■ Virgin Interactive Entertainment

Г — 1994

О — 8,8 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

Т — AdLib, Sound Blaster, Roland

П — 80386

“Под стальным небом” — это еще один хороший квест на тему мрачного будущего. Предыстория не совсем понятна, но кое о чем можно

догадаться. Стальной город, стальное небо, стальные и несправедливые законы. Полицейский вертолет перевозит нашего героя неизвестно куда. По какой-то причине вертолет разбивается, и пленник убегает. Теперь нужно сделать все, чтобы не только не попасть снова в лапы полиции, но и понять, откуда столь сильное внимание к его персоне. Несмотря на такую слабую и тривиальную завязку, дальнейшая игра довольно интересна, особенно под конец.

Управление осуществляется мышью. Левая кнопка — подойти куда-либо, посмотреть, говорить и прочее. Правая — использовать предмет, взять предмет и так далее. Если подвести курсор мыши в верхнюю часть экрана, то появится меню — содержимое Ваших карманов. Нажав левую клавишу, Вы прочтаете описание предмета, правой Вы его возьмете. Предметы можно объединять друг с другом в этом же меню. Для этого просто возьмите один предмет, поднесите к другому и щелкните мышью. Для выхода в меню, где производятся все настройки, а также запись, загрузка игры и выход в ДОС, нажмите клавишу "F5". Пауза в течение игры — клавиша "P".

Итак, Вы находитесь в некоем подобии мрачного завода тюремного вида. Возьмите металлический стержень (Metal rod) слева. При помощи стержня взломайте дверь справа. Когда полицейский проверит, что Вас за дверью нет, вернитесь в помещение. Спуститесь вниз и пройдите в правую дверь. Внизу Вы видите груды металлолома (Junk). Достаньте электронную плату (Circuit board) из списка Ваших предметов и присоедините ее к одному из кусков металла. Если правильно сделать, то этот кусок железа превратится в робота по имени Джо. Он в течение некоторой части игры будет Вашим маленьким помощником.

Встаньте на лифт. Когда придет механик, быстро идите в правую дверь, откройте шкафчик (Cupboard door) и возьмите оттуда гаечный ключ (Spanner). После этого переговорите по всем статьям с рыжим механиком и Джо. Выходите назад. Поговорите с Джо и попросите его включить робот-погрузчик. Робот уйдет за бочкой. Подождите, пока погрузчик не вернется. Когда лифт с бочкой поедет вниз, быстро прыгайте к его шахту. Попробуйте открыть замок (Lock) на двери. Не получается! Когда приедет Джо, попросите его открыть дверь (реплика 2). Так, оттуда выезжает полицейский. Ну, ничего — пара выстрелов, и ему хана. Как не повезло полицейскому, как повезло нам! Общитесь с трупом, и Вы возьмете идентификационную карточку (ID card) и темные очки (Dark glasses).

Идите в дверь. Вы попадете в город. Идите вправо на 2 экрана и войдите в дверь (это тоже часть завода). Поговорите с женщиной по имени Анита. Когда придет начальник по имени Ламб и выгонит Вас, войдите снова и пройдите дальше. Суньте гаечный ключ в шестеренки (Cogs).

Когда они сломаются, заберите ключ обратно и вернитесь налево. Гаечным ключом отвинтите корпус от робота. Поговорите с Джо и предложите ему одеть новый корпус. Теперь снова направо. Попробуйте зайти в комнату — начальник Вас не пустит, так как доступ разрешен только роботам. Поговорите с Джо и попросите войти в комнату (реплика 2). Когда он выйдет, снова поговорите (2), а потом еще раз (2). Кстати, когда Джо внутри, Вы можете наблюдать за ним через окошко. В общем, после этих разговоров Джо свернет предохранитель, и Вы сами сможете войти. Поверните решетку (Gangway) на полу и возьмите пластиковую взрывчатку (Putty). Теперь выходите из этого завода и идите по дороге до конца влево.

Войдите в левую дверь. Здесь должен сидеть пенсионер-охранник. С помощью гаечного ключа отвинтите гайки на обеих кнопках (Button) на панели справа. Попросите Джо нажать правую кнопку (реплика 1), а сами одновременно с ним нажмите левую. Тогда пойдет сильная струя пара, и пенсионер, поругавшись, уйдет. Выключите выключатель (Switch) и возьмите лампу (Light bulb). На ее место положите пластиковую взрывчатку. Небольшой взрыв — и теперь дверца открыта. Оба рубильника переведите вниз и выходите.

Вернитесь к лифту. Посмотрите на кабель (Cable) — неплохо было бы его заполучить. Поговорите с Джо, пока он не перережет кабель. Вставьте идентификационную карточку в гнездо (Slot) лифта и спуститесь вниз. Возьмите кабель. Идите налево, зайдите в здание и вставьте карточку в левое гнездо. Дверь и откроется. Войдите в комнату. Откиньте подушку (Pillow) с кровати и возьмите журнал (Magazine). Воровать, конечно, нехорошо, но надо (только здесь!). Выйдите наружу и вернитесь к лифту. Пройдите в правую арку — Вы окажетесь перед туристическим агентством "Travelco". Зайдите туда и поговорите с человеком. Отдайте ему журнал — в обмен он даст Вам билет (Ticket) — возьмите его со стола. Теперь выйдите и найдите Ламба. Отдайте ему билет. В благодарность он пообещает Вам устроить экскурсию по заводу.

Теперь поднимитесь на лифте и зайдите на тот завод, где мы уже были. Поговорите с Ламбом (реплика 4) — он выполнит обещание показать Вам завод. Когда он оставит Вас в следующей комнате, пройдите вправо и переговорите с Анитой. Отдайте ей идентификационную карточку — она ее немного модернизирует так, что Вы теперь сможете получать информацию с терминалов. Договорите до конца с Анитой.

Выходите с завода и езжайте на нижний этаж. Дойдите до конца влево — Вы попадете в центр имплантации органов. Включайте голографический проектор (Projector) и говорите с ним по всем темам. После окончания разговора попросите Джо поработать с проектором. Если

Джо найдет нужную тему для разговора, Вы сможете открыть дверь и зайти в лабораторию. Здесь долго-долго говорите с доктором — он делает Вам множество рентгенов. Когда говорить уже будет не о чем, выходите и идите до конца направо — Вы попадете в контору, занимающуюся морскими круизами. Поговорите с человеком насчет специального предложения (Special policy) и скажите, что Вас послал доктор (Doctor Burke). Тогда он уйдет. Быстро попросите Джо отломать якорь (Anchor) от статуи (реплика 2). Возьмите якорь и присоедините его к кабелю. У Вас получится “кошка” (Grappling hook).

Теперь Вам нужно вернуться на то место, где начиналась игра. Для этого вновь поднимитесь на четвертый этаж. Пройдите на пару экранов налево и войдите в правую дверь. Это и есть тот самый завод, где и началась игра. Поднимитесь по лестнице наверх и выйдите в знакомую уже дверь. Забросьте “кошку” на символ (Sign) на противоположном здании. Есть! Мы переносимся туда.

Выйдите из комнаты. В следующей комнате есть устройство виртуальной реальности (Interface). Вставьте идентификационную карточку в его гнездо (Slot) и садитесь в кресло. Теперь Вы управляете фигуркой в мнимом мире...

Возьмите шар (Ball) и идите направо. Откройте сумку при помощи пиктограммы “Open” в Вашем меню. Возьмите лупу (Magnifying glass) и подарок (Birthday surprise). Идите дальше — Вы попадете на некую область, где нужны коды. Залезьте в свое меню и выберите пиктограмму “Decompress”. Примените ее на сжатые данные (“Compressed data”) — Вы получите две половинки кода, которые надо вставлять в отверстия на полу, пока Вы не проберетесь к выходу. Возьмите книгу (Book) и бюст (Bust). Прочитайте с помощью лупы все три документа. Теперь выходите из виртуальной реальности — нажмите на пиктограмму “Disconnect”.

Вставьте карточку в терминал (Terminal). Перед Вами появится меню для работы с компьютером. Нас интересует пункт 4 — “Security services”. У Вас запросят код. Во взломанной версии игры наберите любое пятизначное число. Вы попадете в следующее подменю: 1 — “View documents” (прочитайте их все); 2 — “Special operations”. Теперь войдите во второй пункт — а там еще подменю: 1 — “File adjustment” (пройдясь по его пунктам: 1 — “Authorise D-Linc”; 2- “Freeze access”, Вы заморозите банковский счет Ламба) и 2 — “Special status request”. После работы с компьютером Вы узнаете, что Ваше настоящее имя — Роберт Оверманн. Но что значит эта запутанная история?

Вставьте карточку в гнездо лифта и опуститесь вниз. Выйдите из комнаты — Вы опять на четвертом этаже (но запомните, как вернуться к устройству виртуальной реальности). Найдите Ламба и говорите с ним

до конца, пока он не разрешит Вам войти в его квартиру. Спуститесь на третий этаж и идите в квартиру (она находится рядом с той, где мы брали журнал). Возьмите видеокассету (Video cassette) и вставьте ее в видеоманитон (VCR) — Вы увидите какой-то фильм про кошек. Выходите и теперь идите в лифт по соседству, который отвезет Вас на второй этаж.

К несчастью, Джо падает вниз и разбивается, что говорится, насмерть. Идите направо и поговорите с привратником (Doorman). Вы узнаете, что для того, чтобы попасть в частный клуб, нужно, чтобы за Вас кто-то поручился. После этого найдите бегущую миссис Пьермонт и говорите с ней. Она расскажет, что знакома с Вашими родителями (Вы ведь знаете теперь настоящее имя — Овермани) и упомянет, что их ребенок стал жертвой несчастного случая. Дело становится более интересным.

Так или иначе, миссис согласна за Вас поручиться. Идите вправо и нажмите на кнопку звонка в ее дом. Поднявшись, поговорите с ней, пока миссис Пьермонт не пойдет болтать по телефону. А вот теперь пришло время использовать фильм про кошек (вставьте кассету в видеоманитон). Пси́на уйдет гавкать, а Вы тем временем возьмите “педигри пал” (Dog biscuits) из его миски.

Теперь выходите и пройдите налево. Положите “педигри пал” на доску (Plank), и, когда появится пес со своей хозяйкой, дерните за веревку (Rope). Собачка полетит в воду, охранник полезет ее доставать, а Вы тем временем прошмыгнете в собор. Зайдите в верхнюю дверь и откройте все ящики (Locker). В среднем Вы увидите труп Аниты, скончавшейся от радиации. Теперь вернитесь на четвертый этаж и пройдите на завод, в то место, где Вы последний раз разговаривали с Анитой. Откройте средний ящик и возьмите антирадиационный скафандр (Overalls). Теперь идите направо и при помощи панели управления (Control panel) откройте дверь реактора (2 — “Open reactor door”). Войдите в реактор и возьмите карточку (LINC card) на полу. Выходите, закройте дверь реактора и оденьте свою одежду (Coat).

Теперь вернитесь к устройству виртуальной реальности. Вставьте в его гнездо карточку, подобранную у реактора, и начинайте приключение. Делать все нужно без малейших задержек, поэтому советую сразу записать игру. Итак, выберите пиктограмму “Blink” и с ее помощью ослепите глаз (Eyeball). Идите вправо, ослепите второй глаз и сразу же вверх. Вверх, вправо, поднимите вилку (Tuning fork). Если Вы сделали все быстро, то этот глаз еще будет слепым, в противном случае придется все повторить сначала. Вернитесь налево и используйте пиктограмму воспроизведения “Playback” на колоде (Well). Вы увидите изображение Аниты, которая говорит Вам о некоем интересном человеке, проживающем в ниж-

ней части города и о полуразрушенных остатках метро, служащих ходом туда. Отсоединяйтесь.

Пришла пора съездить на второй этаж и переговорить с садовником (Gardener). В первый раз беседа будет иметь невинный характер, но после нее поговорите с мальчиком (Boy) и снова вернитесь к садовнику. Поймав его на мелочи, Вы узнаете, что он и не садовник вовсе... Ладно, идите в здание суда (до конца налево). Здесь идет суд над невинным механиком, обвиняющимся в нападении на офицера полиции. Вмешавшись в дело, Вы выступаете в роли адвоката, и механика оправдывают.

Выходите и идите в клуб (вход в него рядом с привратником). Включите музыкальный ящик (Jukebox) и выберите первую мелодию. Когда он сломается, человек за столиком пойдет его выключать, а Вы в это время возьмите его рюмку (Glass). Идите к доктору и отдайте ему рюмку. Он перенесет отпечаток пальца того человека на Ваш палец. Пройдите на территорию, где находятся садовник и мальчик. Обойдите бассейн снизу — Вы попадете к хозблоку. Посмотрите на дверь — Вы увидите замок, в который вставьте свою карточку. Войдя внутрь, возьмите кусачки (Secateurs).

Вернитесь в клуб и спуститесь вниз. Нажмите на металлическую пластину (Metal plate) около правой нижней двери — дверь откроется благодаря измененному отпечатку пальца. Войдите на склад. С помощью металлического стержня взломайте большой ящик (Packing case). Возьмите его крышку и положите ее на маленький (Box). Залезьте на него и металлическим стержнем взломайте решетку (Grill). Завершите дело с помощью кусачек. Вы откроете проход — идите туда.

Да это же заброшенное метро, о котором говорила Анита! Идите направо, затем — в левую развилку. Вы увидите дыру на стене. Не подходите, иначе оттуда вылезет паук и сожрет Вас. Лучше вставьте свою лампочку в патрон (Socket) где-то в метре левее дыры. Когда горит свет, монстр Вас не тронет. Идите дальше, пока не придете в комнату с пульсирующей веной.

С помощью металлического стержня отбейте штукатурку (Plaster) — за ней будет кирпичная кладка (Brickwork) — воздействуйте на нее. Возьмите упавший кирпич (Brick). Теперь вставьте стержень в опухоль (Swelling) и забейте его кирпичом. Заберите обратно стержень. Из правой двери выйдет мелкий робот, чтобы починить вену. Не теряя времени, проскочите в дверь.

Идите в верхнюю дверь. Включите устройство управления (Control unit) и прикажите понизить температуру (2 — "Reduce temperature"). Дерните за ручку (Metal rod) над диафрагмой печи. Выходите и теперь идите дальше, пока не увидите маленького робота-доктора

на подзарядке. Вставьте свою электронную плату в гнездо (Slot) этого робота — теперь это снова будет Джо, хоть и в другом обличье. Выходите и идите налево. Посмотрите сквозь решетку (Grill) — Вы увидите человека, с упоением выращивающего мутантов в стеклянных емкостях. Попросите Джо сходить в эту комнату. Вы можете снова наблюдать за Джо через решетку. Когда он вернется, спросите насчет того, что он там обнаружил и особенно о большом контейнере внутри (Nutrition tank). Когда Джо расскажет, попросите его открыть кран в этом контейнере (Open the tap).

После того как все будет сделано, идите сами в эту комнату (вправо и в верхнюю дверь). Дяденька поскользнется на луже, вытекшей из крана, и упадет вниз, и решетку. Обойдите контейнер и выходите через верхний правый проход. Вставьте свою карточку в терминал (Terminal) и откройте нижнюю дверь в предыдущей комнате (пункты 2, 1). Выходите. Какой-то андроид уничтожает Джо, но и сам погибает. Общитесь Джо и возьмите назад электронную плату, общитесь труп и возьмите красную карточку (LINC card).

Снова войдите в верхнюю дверь и вставьте красную карточку в гнездо виртуальной реальности. Идите вправо, ослепите глаз и вверх. Используйте пиктограмму "Divine wrath" на крестоносце — его приплющит упавшая фигура. Отключитесь. Теперь вставьте в устройство карточку с реактора и пройдите на то место, где был крестоносец. Идите направо, затем с помощью пиктограммы "Oscillator" разбейте кристалл (Crystal). Возьмите молекулу (Helix) — это молекула вируса, причем компьютерного. Отсоединяйтесь, выходите из комнаты и идите в нижнюю дверь. Вставьте карточку с реактора в консоль (Console). Компьютерный вирус наделает большой переполох в его электронных мозгах.

Возьмите щипцы (Tongs) рядом с правой дверью и с их помощью достаньте кусочек красной ткани из аквариума, затем быстро перенесите его на замороженный контейнер (Huge tank). У Вас будет кусок замороженной ткани. Идите вправо. Здесь Вы увидите три тела андроидов. Откройте шкафчик (Cabinet), принадлежащий среднему телу. Вставьте электронную плату в шкафчик, после чего включите консоль и загрузите в тело андроида данные Джо (пункт 2). Теперь запустите главную программу (пункт 3). Ну, вот — Джо опять сменил облик и даже получил новое имя — Кен.

Идите направо. Попросите Кена приложить руку к сенсору у двери, а сами одновременно сделайте то же самое. Дверь откроется — идите туда. Пройдя еще раз направо, привяжите кабель к кронштейну (Pipe support) и спускайтесь вниз по трубам (Rungs). Бросьте щипцы с тканью в отверстие (Orifice) — при этом откроется проход. Хватайтесь за кабель, и

Вы перенесетесь в странную комнату, посреди которой сидит не кто-нибудь, а Ваш собственный папаша.

Это он, пав жертвой компьютера, устроил весь погром в славном городе, погубил многих людей и вообще. Когда он выпадет с кресла, попросите Кена сесть туда... Все, после смерти главного злодея город полностью преобразовался, стал чистым и спокойным, и нет теперь над ним стального неба...

М.Лопатин

BLACK THORNE

И — Interplay & Eidos Ent.

Г — 1994

О — 1, 70 Мб

М — VGA

У — Keyboard

Л — AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum Gravis Ultrasound

П — i80386, 1 Мб RAM

Злобные Сарлаки захватили замок Вашего отца, пленили всех его подданных и теперь празднуют победу. Но они рано радуются. Отец подарил Вам волшебный лунный камень и завещал освободить родовое поместье и невинных людей.

Вы пробрались в замок через тайный ход и начали очистку территории этаж за этажом, уровень за уровнем. Рабы ~~вспомогли~~ помогают Вам — кто советом, и кто и полезными для боя предметами.

После загрузки и прокрутки заставок появляется простейшее меню.

Первый пункт позволяет потренироваться и узнать о действии некоторых клавиш.

Второй пункт дает возможность начать новую игру, третий — установить функции звука, а четвертый — ввести пароль нужного уровня, причем при этом используются курсорные клавиши и клавиша "Space".

В общем, игрушка очень неплохая, похожая по графике на знаменитых "Викингов". Поэтому не будем тратить времени и расскажем сразу об управляющих клавишах.

Отдельные клавиши:

Left/Right — перемещение, разворот влево/вправо;

Up — прижаться к стене (пули тогда не страшны), подняться на лифте, левитаторе, залезть на уступ, говорить с человеком;

Down — спуститься на лифте, левитаторе, слезть с уступа, присесть;

S — достать/убрать оружие;

Е — использовать предмет из “кармана”;

[,] — выбор предмета;

F, Space — стрелять, прыгать, завершить диалог;

D — если оружие в руках, то стрелять в преследователя;

Esc — выход.

Комбинации клавиш:

Left/Right + кратковременно D — бежать;

Left/Right + D + F (Space) — прыгать с разбегу;

Down, затем Left/Right — перекатываться;

Up + F (Space) — спрятаться и отстреливаться.

Если в героя попали пулей, кулаком, близко взорвалась бомба или он упал с высоты в один экран, то теряется несколько единиц энергии. Если полет оказался более длительным, то уровень придется начинать сначала.

И, напоследок, коды:

STRT и DBQ7 — тренировка;

- | | |
|---------|----------|
| 1. FBWC | 9. GSG3 |
| 2. QP7R | 10. BMHS |
| 3. WJTV | 11. Y4DJ |
| 4. RRYB | 12. HCKD |
| 5. ZS9P | 13. NRLF |
| 6. XJSN | 14. JGBZ |
| 7. CGDM | 15. MJXG |
| 8. TJ1F | 16. K3CH |

BLOOD BOWL

И — MicroLeague Interactive/Games Workshop Developed by Destiny Software Productions, Inc.

Г — 1995

О — 17,5 MB

М — VGA

У — Mouse

З — Adlib/Gold; Aria, ~~Matrix~~ Semiconductor; MPU401-General MIDI synth; Gravis Ultrasound MIDI driver; Roland LAPC/MT32; Turtle Beach Systems MultiSound; Pro Audio Spectrum; IBM Internal Speaker; Sound Blaster 16/PRO/AWE32; Roland Sound Canvas; Tandy ~~SoundBlaster~~ OPL3; Microsoft Sound System.

П — 386/40

Не стоит бледнеть при чтении этого названия — тут авторы немного переборщили. Игра, правда, ведется в жестком стиле, но кровь рекою не течет, а только изредка собирается в лужицы после очередной стычки между игроками и быстренько высыхает, не оставляя следов. Да, я как-то забыл коснуться тематики самой игры. Перед нами спортивный

тактический “симулятор”, основанный на американском футболе или регби. В Вашу задачу входит следующее: выбрать одну из восьми команд (или даже несколько, но тогда Вам придется играть самому с собой, когда Ваши подопечные команды встретятся между собой и начнут оспаривать право на владение кубком, а такой вариант развития событий, по крайней мере, на мой взгляд, не представляет никакого интереса) и, управляя на поле действиями игроков, выбиться на первое место и получить долгожданный приз, который Вы увидите на одной из многочисленных заставок прикованным цепями к постаменту. Кстати, об игроках. Здесь Вас ждет маленький сюрприз: команды будут состоять из троллей, орков, минотавров, скелетов, эльфов и прочих “сказочных” персонажей. Что в прочем не удивительно — события происходят в 2494/95 годах, и авторам было, по всей видимости, видней.

Эта игра должна прийти по вкусу как любителям стратегии (к которым, по секрету, я отношу и себя), так и остальной многочисленной публике, которая не может жить без спорта или немного заскучала стучать по клавишам в безуспешной попытке намылить шею очередному верзиле. Если Вы не знаете правил регби, то это не страшно — их в игре почти нет (кстати, еще одно объяснение названия). Управление осуществляется мышью с возможностью отдачи команд на клавиатуре, что убыстряет процесс управления. Все команды отдаются правой кнопкой мыши. Команды даются нажатием на кнопку с пиктограммой, соответствующей данной команде. Пиктограммы очень выразительны, и при выборе трудно ошибиться в их назначении. По ходу игры возникают разнообразные заставки. Вам даже покажут наиболее интересный момент текущей схватки в трехмерном варианте (сама же игра, к сожалению, идет в двух измерениях), например, когда Вам удалось перехватить бросок противника. Ну, и в остальном игра не имеет никаких особых грехов, разве что малый набор команд. Пока не зашли слишком далеко в обсуждении достоинств игры, сменим тему и займемся делом.

СТАРТОВОЕ МЕНЮ

После показа небольшого мультфильма, из которого можно почерпнуть некоторые сведения о ведении игры, Вы попадете в стартовое меню, о чем свидетельствует надпись GAME SETUP в верхней части экрана. Две каски по бокам заголовка являются символами команд, название которых Вы найдете в строчках HOME и VISITOR. В строчке GAME TYPE Вы можете изменять тип игры:

EXHIBITION — одиночная встреча между двумя командами;

START LEAGUE — начать новый футбольный сезон;

CONTINUE SEASON — продолжить отложенный чемпионат.

Ниже располагаются следующие пункты:
OPTIONS — для установки нюансов игры;
CONTINUE — начать игру;
EXIT TO DOS — покинуть игру.

В нижних углах экрана находятся два окна с характеристиками играющих команд (только для одиночных матчей). В этих окнах символами обозначаются следующие параметры команды:

- “следы” показывают среднее количество шагов, на которые игроки команды могут продвинуться за один ход;
- “кулак” оценивает среднюю силу по команде;
- “летающий мяч” характеризует среднюю способность членов команды делать точные броски мячом;
- “мяч со стрелкой” отвечает на способности команды при обращении с мячом, а именно: поднимать его и делать пасы друг другу.

Управление в этом меню, как и во многих других, осуществляется мышью или курсорными клавишами и кнопкой ENTER.

Единственное, что нуждается в пояснениях на данном этапе и не внесет путаницы в описание, это пункт OPTIONS:

COMPUTER SKILL — установка уровня сложности игры. У Вас есть только два выбора: ROOKIE и VETERAN (новичок и ветеран). Помимо естественной разницы в способностях компьютера к принятию решений два этих варианта отличаются еще и временем, отведенным для принятия решения. Если Вы выбрали ROOKIE, то у Вас бесконечный запас времени, а если VETERAN — то и компьютеру, и Вам на обдумывание хода выделяется всего две минуты, по истечении которых право хода отдается противнику.

SURFACE — здесь можно выбрать поверхность площадки, где состоится матч. Данный пункт действует только, если в строке GAME TYPE стоит EXHIBITION. В остальных случаях выбор происходит произвольно и без Вашего вмешательства (Вы увидите такую строчку: SURFACE: VARIABLE). Игра может происходить на трех разновидностях поверхности: ASTROGRANITE — каменная, GRASS — травянистая, ICE — ледяная.

MUSIC и SOUND — позволяют включить или выключить музыку и звуковые эффекты.

WEATHER INF и SURFACE INF — при включении вносят в игру дополнительные трудности.

REPLAYS — исключит из игры “лишние” заставки.

PENALTIES — выключив этот пункт, Вы сможете бить кого угодно и как угодно. Вам все сойдет с рук, не смотря на нанесенные игро-

ку противника травмы. В противном случае проштрафившийся игрок будет удален с поля и получит заметку в личной характеристике.

CONTINUE — позволяет вернуться в стартовое меню.

GAME TYPE: EXHIBITION

Как уже говорилось, установив этот пункт, Вы сможете сыграть с отдельной, заранее выбранной командой. Нажмите CONTINUE в стартовом меню, и перед Вами возникнет меню под названием CHOOSE COACHES. В нем Вы можете распределить “принадлежность” команд к одному из игроков. Меню предельно просто. Под заголовком нарисованы две картинки: на левой изображен человек, на правой — компьютер. Под ними Вы увидите две “каски”, указывающие, какой командой кто будет управлять в предстоящей игре. С помощью курсорных клавиш Вы можете задать три комбинации: человек-человек, человек-компьютер, компьютер-компьютер. Соответственно и играть Вы будете либо с приятелем, либо с компьютером, либо просто “плевать в потолок” и смотреть, как компьютер пытается надуть сам себя. Для начинающих последний вариант неплохо было бы претворить в жизнь и посмотреть, что надо делать в игре на практике. Выбрав нужную комбинацию, нажмите ENTER. Вы увидите судью матча, предлагающего Вам выбрать сторону монеты. Результат броска не зависит от Вас, если Вы, конечно, не экстрасенс и не предугадаете заранее этот результат, но влияет на начало игры, и именно: какая из команд начнет матч.

После объявления судьей результата Вы попадете в очередное меню, которых, кстати, в этой игре превеликое множество. Новое меню условно назовем списком команды. Здесь Вы можете ознакомиться с характеристиками членов команды и, при необходимости, назначить замену. В верхних углах Вы увидите знакомые “каска” и символ Вашей команды. Между ними Вы найдете название команды. Всю оставшуюся часть занимает список игроков, которые участвуют в матче. Чтобы произвести замену, сделайте левый клик мышью, в результате которого в верхней части в рамке появится список запасных членов команды. Потом выберите в действующей команде игрока, которого хотите заменить, и сделайте на нем правый клик мышью. Его имя окрасится в желтый цвет. Теперь вернитесь в рамку со списком запасных и сделайте правый клик мышью на одном из запасных, которого, разумеется, Вы присмотрели заранее.

Если же Вы сделаете правый клик мышью на одном из действующих членов команды, то его имя выделится желтым. Теперь кликните на нем еще раз и получите его характеристики. Естественно, что их появление связано с новым меню — меню характеристик. К символу, присущему всем меню такого типа, в верхней строчке прибавляется номер и имя иг-

рока, а ниже дается его основная специализация во время игры. Она показывает, что "рассчитан" игрок, но это не значит, что игрок не может заняться чем-то другим. Приведу наиболее яркие примеры:

THROWER — "метатель"; делает очень меткие броски и вообще хорошо работает с мячом.

RUNNER — "бегун"; обладает самым большим количеством шагов и обычно хорошо ловит мяч. Его желательно отправить к воротам противника, где он поймает мяч и забьет гол.

SLAYER — "убийца"; перевод говорит сам за себя.

CATCHER — "ловчий"; нужен для перехватов или принятия бросков.

BLOCKER — "блокировщик"; служит для перехвата игроков противника и расчистки дороги перед остальными членами команды.

Еще ниже, в четырех клетках, приведены основные данные игрока:

MA — количество шагов, которое игрок может сделать за один игровой ход;

ST — сила игрока. Чем больше сила, тем больше вероятность одержать победу в кулачном бою, без которого невозможно обойтись во время матча (по правде говоря, регби и есть один сплошной мордобой, по крайней мере, если судить по игре);

AG — проворство игрока, без которого от него останется мокрое место, если он попытается "прогуляться" среди команды противника (о чем будет сказано ниже), а также его возможности при перехвате игроков противника или мяча.

AV — здоровье игрока. Под клетками, с левой стороны, под заголовком SKILLS приводятся различные приемы, которые игрок может использовать во время матча лучше остальных. Наиболее распространенными и полезными являются следующие:

BLOCK — "специалист" по дракам. LEAP — позволяет игроку делать прыжки. SAFE THROW, THROW — наиболее точные броски. MIGHTY BLOW — "мощный удар". DODGE — увертливость, помогающая преодолеть ряды противника.

В правом нижнем углу рамкой выделены "каска" и окно с фигуркой бегущего человечка, означающей полную готовность игрока к предстоящему матчу. И остается две последних кнопки. Одна, со знаком ENTER, служит для выхода из меню характеристик, а вторая — с "графиком" — вызывает на свет справочную таблицу STATISTICS, описание пунктов которой Вы можете найти ниже. В верхней строчке дается имя игрока и "каска", указывающая о принадлежности к команде. Для выхода, как и всегда, кликните на кнопке ENTER.

Набегавшись вдоволь по различным менюшкам, вернитесь в меню со списком команды и нажмите там на ENTER — таким образом Вы перейдете к следующей предварительной части игры, где Вам придется выбрать расположение игроков на поле. В первой строчке приводится название команды, за которую Вы играете и игроков которой Вы должны расставить на тактической доске. Во второй строчке дается подсказка — для какого типа игры надо выбрать расстановку игроков. Есть всего два возможных варианта:

DEFENSIVE — Вы начинаете игру в обороне, и Вам, следовательно, предстоит ходить во вторую очередь;

OFFENSIVE — Вы будете атаковать, и ходите в первую очередь.

В начале игры это зависит от броска монеты судьей (см. выше), а после игру начинает та команда, которой был забит гол. Большую часть этого меню занимает тактическая доска, разделенная на две части. Если Вы вынуждены играть в защите, то половина доски будет пустовать, а на другой крестиками обозначаются места Ваших игроков на поле. Внизу дается название выбранного типа расстановки игроков. Его можно изменить стрелочками, находящимися на полосе у правого края экрана. Если же Вам досталось право быть атакующим, то Ваши игроки изображаются кружочками, и на второй половине Вы увидите тактику расстановки игроков противника. Как и для защиты, для атаки также предусмотрено несколько типов расстановки игроков. Выбирая тактику для атакующей команды, старайтесь сделать расстановку, позволяющую сосредоточить в одном месте наибольшее число игроков, например, 54 BACK DOOR TRAP или 54 TOSS THE SHOT, что позволит прорвать защиту противника. Играя в защите, можете выбрать любую из расстановок кроме, пожалуй, 44 SALT THE SLUG, где игроки слишком рассеяны по полю и могут не успеть произвести контратаку.

На этом предварительная часть заканчивается и Вам остается только кликнуть на кнопке ENTER, чтобы перейти к самой игре.

START LEAGUE

При выборе этого пункта в стартовом меню перед запуском игры перед Вами появится небольшая рамка с просьбой ввести имя нового чемпионата: ENTER LEAGUE TITLE. После набора имени и нажатия ENTER на экране появится новое меню для составления очередности проводимых встреч между командами в чемпионате. Вам надо распределить команды по двум категориям игр: NFC или AFC CONFERENCE, каждая из которых в свою очередь состоит из четырех туров. Проведение матчей в этих категориях ничем не отличается — игра ведется до выявления победителя в них обеих, после чего производится итоговая встреча, в

результате которой определяется чемпион сезона. Первоначально Вам предлагается отредактировать NFC CONFERENCE, о чем свидетельствует соответствующий заголовок в верхней строке экрана. У Вас имеется четыре окна: CENTRAL, NORTH, EAST и WEST. Кликнув на одном из окон, Вы получите список команд, кроме тех, что уже находятся в окне. Список представляет из себя столбец из "касок" команд. Для того чтобы поместить команду в окно, надо кликнуть на "каска". Учтите, что команду можно выставить только в одном окне, независимо от категории редактируемой игры. Если Вы хотите переместить команду, то кликните на нужном окне, и в появившемся списке кликните на "каска" перемещаемой команды. Под окнами располагаются переключатель между типами категорий игр — EDIT AFC (NFC) и кнопка для продолжения игры — CONTINUE. Зависимость между этим меню и характером проведения игр попробуйте отыскать ниже.

Составив режим проведения игр, нажмите CONTINUE. Как Вы может уже поняли, Вам предстоит встреча с очередной пачкой разнообразных меню. В первую очередь появится меню COACH TYPE. Этот заголовок Вы найдете в середине экрана — он, правда, скорее относится к содержимому рамки, куда он вписан, но за неимением лучшего с этим придется смириться. Новое меню в верхней части содержит привычную "каска", название команды (скажем, CHAMPIONS OF DEATH) и количество имеющихся у команды денег (GOLD). В рамке (нижняя половина) находятся три кнопки, позволяющие проделать следующее:

HUMAN — если Вы кликните на окошке рядом с этой надписью (там появится галочка), то Вы сможете играть за эту команду в течение всего спортивного сезона, т.е. до окончания сезона.

COMPUTER — эта опция постоянно включена и сообщает Вам, что за данную команду будет играть компьютер. Если Вы кликнули на предыдущем пункте, то галочка отсюда, естественно, исчезнет.

VIEW GAMES — если же Вы кликните на этой кнопке, то пеняйте на себя и не говорите, что Вас не предупреждали.

Итак, включив эту опцию, Вам придется смотреть все игры, в которых обеими командами управляет компьютер, и при этом Вы потеряете много времени. Повторяю: только смотреть — вмешаться Вы не можете! Если же эта опция выключена, то Вы будете смотреть и играть только в тех случаях, когда участие в матче принимает Ваша команда. Если же Ваша команда, по какой-либо причине не принимает участия в текущих соревнованиях (например, она выбыла из соревнований или до нее не дошла очередь), то экран на некоторое время потемнеет, и Вы перенесетесь в следующий "день" соревнований. С правой стороны экрана располагается продолговатая вертикальная рамка, на концах которой находятся

стрелочки. С их помощью можно по очереди пересмотреть все имеющиеся команды. Слева от рамки Вы увидите (если еще не заметили) пять кнопок — четыре из них вызывают новые меню, а пятая (ENTER) позволяет перейти к следующей части игры.

1. Кнопка с изображением символа доллара и человека позволяет произвести закупку нового члена команды. Верхнюю строчку занимают имя и “специальность” игрока (вампиры и т.д.), не особо влияющих на стиль его игры. У правого края экрана располагается рамка со стрелочками, позволяющими листать список возможных кандидатур. Далее Вы увидите уже знакомые четыре клетки с характеристиками кандидата (MA, ST, AG, AV). Под ними находятся графа SKILLS и “фотография” кандидата. В самом низу в рамке с подписью COST дается стоимость кандидата и две кнопки. Первая служит для покупки (покупка возможна, если кнопка ярко выделена), а вторая для возвращения к предыдущему меню (ENTER).

Так как в команде может находиться всего 16 человек, то часто после покупки приходится удалять одного из имеющихся игроков. Для этого существует специальное меню, возникающее автоматически при возникновении такой ситуации. В нем Вы найдете номер и имя игрока, а также его “национальность”. Естественно, что ниже Вы найдете четыре клетки с данными игрока и список его навыков. Чтобы выбрать “ненужного” члена команды воспользуйтесь стрелочками у правого края экрана. Когда Вы найдете подходящую для замены кандидатуру, то кликните на единственной в этом меню кнопке с изображением двух человечков и стрелочки между ними.

2. Нажав на вторую кнопку, Вы получите список команды, уже описанный выше. При вызове характеристики игрока только добавятся две кнопки, похожие на нижеследующие.

3. Кликнув на третьей или четвертой кнопке, Вы получите соответственно таблицы SEASON STATISTICS и CAREER STATISTICS. Как видно из названия, в ней Вы найдете сведения о команде в текущем спортивном сезоне (особой разницы между таблицами я почему-то не обнаружил):

PACES RUSHING — количество очков, начисляемых при движении игрока с мячом в руках. За один такой шаг дается 3,5 очка. Так как очки начисляются только целыми числами, то Вам будет начисляться по очереди сначала три очка, потом четыре;

PACES THROWING — начисление этих очков идет, как и в выше описанном случае, но начисляются они за броски мячом — удачные броски, когда один игрок кидает мяч другому, а тот его ловит;

KILLS FOR — количество убитых командой игроков противника (название игры все-таки оправдывается);

KILLS AGAINST — количество игроков потерянных командой в результате убийства их игроками противника;

TACKLES — число удачных перехватов игроков противника, когда они проходят вблизи членов Вашей команды;

THROWS — число бросков как удачных, так и не достигших цели;

COMPLETIONS — число удачных бросков;

PENALTIES — количество пенальти, заработанных командой;

BLOCKS — число ударов, достигших игроков противника;

TOUCHDOWNS — общее количество забитых мячей.

Теперь остается кликнуть на “пьяной стрелке” (**ENTER**) и посмотреть недоумевающим взглядом на очередное меню — меню-расписание встреч. Основную часть занимает окно под названием **SCHEDULE** (расписание). В нем Вы обнаружите порядок проведения игр на текущий “день”. В этом окне будут, по крайней мере, две “каски”, соединенные дугой. Справа от “касок” даются названия команд, а возле дуги — счет прошедшей “сегодня” встречи. Если за одну из команд играете Вы, то счет Вы не увидите, потому что Вам еще предстоит поддать противнику хорошего пинка (если получится). Так как иногда в “день” происходит до четырех встреч (догадайтесь сами, почему не больше), то возникает необходимость в перемещении расписания (в окне уместается всего две пары). Для этого у правого края окна существует “полоска” со светлым прямоугольничком-курсором внутри. Его размер зависит от длины списка расписания, и для его передвижения надо кликнуть на свободном месте или, кликнув на курсоре и не отпуская правой кнопки мыши, плавно передвинуть его вниз. Всю нижнюю строку занимает пяток кнопок:

CONTINUE — служит для перехода в следующий “день” соревнований. Если ~~жс~~ в расписании присутствует Ваша команда, то Вам придется для начала попытаться выиграть матч. В противном случае экран ненадолго потемнеет, и перед Вами появится расписание нового “дня”.

STANDINGS — вызывает таблицу с результатами прошедших игр. Таблица состоит из 6 столбцов. В первом (**POS**) дается место, которое занимает команда по прошествию всех игр. Во втором столбце Вы увидите название команд. В остальных приводятся заработанные очки: **W** — количество побед, **L** — поражений, **T** — ничьих, **P** — итоговое количество очков. При суммировании (**P**) за победу команда получает 2 очка, за ничью — 1, за проигрыш — 0. Ярким белым цветом выделены команды, еще участвующие в чемпионате, а серым — уже выбывшие из него. Для возвращения нажмите на правую кнопку мыши.

COACH — меню, вызываемое этой кнопкой, уже описывалось выше под названием **COACH TYPE**.

LEADERS — очередное справочное меню (**LEAGUE LEADERS**), показывающее четверку лучших игроков из всех команд, заработавших за определенные действия наибольшее количество очков. Все пункты этого меню уже упоминались ранее, и поэтому Вам не составит большого труда разобраться с ними. Выбирать пункты можно с помощью курсорных клавиш, а для просмотра надо нажать **ENTER**. Либо проделайте это с помощью мыши. Для выхода воспользуйтесь кнопкой **EXIT**.

QUIT — последняя кнопка. Нажав на нее, Вы вернетесь в стартовое меню. При этом игровая ситуация сохранится. О том, как вернуться к “отложенной”, игре читайте следующую главу этого нелегкого и запутанного повествования.

CONTINUE SEASON

Если Вы не закончили чемпионат и хотите завершить начатое, то в стартовом меню Вам просто необходимо выбрать именно эту опцию. Перед Вами возникнет окно со списком имеющихся чемпионатов под заголовком **SELECT LEAGUE**. Кликните мышью на нужном имени, и Вы перейдете к неоконченному чемпионату, то есть Вы окажетесь сразу в меню-расписании. После чего сможете играть дальше.

РАСПИСАНИЕ ИГР

О составлении самого расписания рассказывалось в главе **START LEAGUE (AFC и NFC CONFERENCE)** и там также обещалось рассказать подробнее о связи расписания чемпионата и порядка проведения матчей (меню-расписание). Итак, расписание чемпионата состоит из двух категорий, каждая в свою очередь состоит из четырех туров: **CENTRAL**, **NORTH**, **EAST**, **WEST**. Теперь очередность встреч. Сначала происходят встречи между командами, находящимися в одном туре, если их там, конечно, больше одной. Затем идут матчи между победителями туров. И под конец — между победителями в двух категориях игр, в результате чего и определяется конечный победитель. В туре между командами происходит по два-три матча, а между победителями туров и категорий по одной игре. Чтобы стало понятней, приведу несколько примеров.

Допустим, Вы разместили все восемь команд в одной категории и одном туре. В этом случае произойдет 14 встреч, в которых каждая команда сыграет по два раза с остальными, и во время пятнадцатого матча определится чемпион.

Допустим, что Вы разместили в каждом туре в обеих категориях по одной команде. В первый “день” произойдут встречи между команда-

и CENTRAL-NORTH и EAST-WEST туров и категории NFC — две проигравших команды выбывают из чемпионата. На второй “день” состоится финальная разборка между победителями первого “дня” и матч CENTRAL-NORTH в AFC категории. Список выбивших пополнится еще двумя командами. На третий “день” намечаются встречи между победителями предыдущего дня и оставшимися двумя командами EAST-WEST в AFC категории. Команда, набравшая наибольшее количество очков, станет чемпионом. Если лидера не будет, то произойдет еще несколько матчей среди команд-победителей с наибольшим количеством очков.

Как водится, приведем и третий пример. Скажем, пять команд Вы поместили в CENTRAL тур и по одной в NORTH и EAST туры категории NFC, а последнюю команду поместили в CENTRAL тур категории AFC. В течение 10 “дней” будет выявлен победитель среди пятерки команд в CENTRAL туре категории NFC. Теперь матчи будут играть на выбывание — проигравший выбывает, победитель играет со следующей командой. Итак, против победителя выступит команда из NORTH тура. Затем с победителем прошедшего дня встретится команда из EAST тура. Так определится победитель в NFC категории, с которым за звание чемпиона встретится команда из CENTRAL тура AFC категории.

В этих примерах я упустил одну важную деталь: когда начинаются игры между победителями туров, то из продвижение в таблице LEAGUE STANDINGS будет зависеть от набранных очков, а чемпионом может стать команда с наименьшим количеством очков и сыгравшая к тому же всего один финальный матч.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Ну, вот мы и добрались до основного места действия — спортивной площадки. Сюда проще всего добраться, пожалуй, только при типе игры EXHIBITION, да и то через заслон из различных предварительных меню, последним из которых будет меню с тактической картой. Верхнюю часть экрана занимает игровое поле, а внизу располагаются различные управляющие кнопки, меняющиеся в зависимости от ситуации. Игрового поля пока касаться не будем и сосредоточим все внимание на нижней части экрана. Эта самая нижняя часть имеет “стальной” оттенок, и определить границу не составит труда. Значительная часть дополнительных меню, вызываемых во время игры, описана выше и в своей основе не изменилась.

Итак, сразу после загрузки Вы увидите следующее. Нижняя часть всегда разделена на три части: в крайних из них Вы обнаружите “каска” играющих команд, название команды, а также в нижнем углу цифру, показывающую, сколько раз за текущую игру Вы управляли своей коман-

дой. Также в одном из этих окон может появиться рисунок мяча, показывающий, какая команда им владеет. В средней части находятся два окна с надписями VISITOR и HOME, в которых в зависимости от очередности хода команд либо светится одна из надписей (эта команда в данный момент “играет”), либо там виднеется пунктирная линия (команда ждет своей “очереди”). Еще в средней части обнаруживаются следующие кнопки, дублируемые с клавиатуры:

— первая слева кнопка (с изображением “тетрадки”) или F2 и F3 — вызывает список команды, позволяющий производить во время игры замены в команде. Во время игры может меняться статус игрока и в соответствии с ним будет изменяться цвет, которым написано имя игрока в списке команды. Если игрок был убит, то его имя будет выделено красным, а при вызове меню-характеристики там добавится надпись DEAD. Имя игрока, заработавшего пенальти, выделяется синим цветом с добавлением в характеристику надписи PENALTY BOX. Если игрок получил увечье, то имя примет коричневый цвет, а в характеристиках появится BADLY HURT или FRACTURED SKULL;

— вторая кнопка (“график”) или F4 — вызывает таблицу STATISTICS с набранными очками для обеих команд;

— третья (“аэростат”) или F1 — способствует появлению нового меню. Во-первых, Вы увидите всю игровую площадку с игроками обеих команд. Два боковых окна в нижней части останутся без изменений, а вот центральная часть полностью преобразуется. Там Вы найдете кнопки для вызова списков команд и статистики на каждую команду в отдельности. Далее в рамке найдутся номер текущего хода TURN (до 8) и номер периода HALF (1 или 2). Потом Вы увидите градусник и рамку с карикатурой на погодные условия. Для выхода кликните на кнопке со стрелкой;

— четвертая (“мяч”) или F7 — служит для центровки экрана на мяче;

— пятая или F5 — кликнув на ней, Вы получите вопрос: “FINISH GAME QUICKLY (YES, NO)”. Если Вы согласитесь, то игра “быстро кончится” и Вам сразу выдадут картинку с конечным результатом;

— шестая или F10 — позволяет бросить игру и вернуться в стартовое меню: “EXIT GAME (ARE YOU SURE? YES, NO)”;

— седьмая или END (или первая справа) — передача хода противнику.

На этом возможности этого меню исчерпываются, и нам предстоит перейти ко второму, и последнему, меню. Оно появится, когда Вы кликнете на одном из игроков своей команды, и позволит отдавать ему команды. Между надписями HOME и VISITOR появится небольшое окно, в котором будет написано имя выбранного игрока и его “националь-

ность". Управление игроком осуществляется кнопками с очень выразительными пиктограммами. Вот назначение этих кнопок; перечисление идет слева на право и сначала идет верхний ряд, ■ потом нижний (возможны отдача команд с клавиатуры):

— ALT+W — нажав на эту кнопку, Вы сможете передвигать своего игрока. Такая необходимость возникает редко, так как эта возможность дается сразу при обращении к игроку. Кликнув на игроке, Вы заметите, что клетки вокруг него побелели — это означает, что в любую белую клетку Вы можете поставить своего игрока. Чтобы сдвинуть игрока с места, кликните на одной из светлых клеток. Игрок передвинется на одну клетку и потеряет один свой "шаг". После окончания движения ■ перехода к управлению другим игроком, фигурка первого потемнеет ■ Вы не сможете к нему обратиться в течение этого хода.

— ALT+E — дополнительные два-три шага, после которых игрок, обессилев, может свалиться, и Вы потеряете право хода;

— ALT+U — после того, как Вашего игрока нападающий противника уложит "отдохнуть" на травке, то на следующий ход этой кнопкой Вы можете поставить пострадавшего на ноги; однако постарайтесь не трогать его с места пока он не наберет обычную для него норму шагов, ■ то он опять может растянуться на ровном месте;

— ALT+L — прыжок. Очень полезная вещь при преодолении линии защитников противника. Если Ваш игрок не обладает умением ниндзя обходить живые препятствия, действующие на подобие мин ловушек (т.е., если Вы попытаете уйти с соседней с противником клетки, то игрок противника нанесет Вам удар и, если он попадет, то Вы потеряете ход), то при прыжках, если он не поскользнется на льду или от усталости, у него появится отличный шанс добраться до "ворот" противника. Прыжок допускается через одну клетку с приземлением на свободное место, обозначенное желтым цветом, ■ отнимает у прыгающего два хода;

— ALT+R — эта кнопка действует редко, и назначение ее ■ так и не понял. Попробуйте поэкспериментировать сами, может чего и достигнете. Я же узнал следующее: воспользоваться этой кнопкой может не каждая команда. Эта кнопка используется только вместе с другой и через некоторое время может исчезнуть. Например, кликните на кнопке отвечающей на удар, а после кликните на этой кнопке. В конечном итоге таких действий ■ не уверен, но возможно этой кнопкой можно "застраховать" действие от неудачи. Но это только предположение.

— ALT+Q — выводит на экран характеристики выбранного игрока как своей, так и чужой команды;

— ALT+X — вернуться в меню с семью кнопками;

— ALT+T — произвести бросок мячом. Нажав эту кнопку, Вы увидите, что клетки под Вашими игроками поменяли цвет: зеленый — бросок удастся на 100%, если его не перехватят или не смогут поймать; желто-зеленый — бросок удастся на 50%; желтый — результат зависит от случая;

— ALT+N — отдать мяч соседнему игроку. И здесь подстерегают неприятные неожиданности, связанные с потерей мяча;

— ALT+P — поднять мяч с земли, предварительно встав на клетку с мячом. Не знаю, то ли мяч слишком круглый, то ли у игроков руки не оттуда растут, но был такой случай в моей практике. Мяч, вместе с нападающим противника, оказался у моих ворот. Я сумел ударом вышибить мяч у нападающего и послал своего ближайшего игрока за мячом. Этот олух подошел и поднял мяч, но тут же его уронил. Ход перешел к противнику. Первым, естественно, “ожил” нападающий и подойдя к мячу взял его. Но что это — мяч со звоном падает обратно на поле и ход возвращается ко мне. Я, обрадованный, подвожу к мячу другого игрока и пытаюсь поднять мяч. Как Вы понимаете мяч выскользнул из рук и вернулся на поле. Шли последние минуты матча. И вот нападающий противника снова бросился к мячу и, наконец, поднял его и устремился к моим воротам. Защита предприняла слабые попытки перехватить настырного нападающего, но потерпела в этом благородном деле поражение. Таким вот образом был сведен в ничью этот знаменательный полуфинальный матч и пришлось начать третий тайм;

— ALT+B — ударить рядом стоящего противника. При этом, если Вам удастся его свалить, то Вы сможете встать только на освободившуюся клетку при условии, что ударом противник был передвинут и остался лежать через одну клетку от ударившего. Все остальные для данного игрока шаги после такого удара отменяются. При нажатии этой кнопки возможные игроки-цели будут отмечены красным. Если во время атаки достанется Вашему игроку, то Вы потеряете право хода.

— ALT+Z — другой тип атаки, позволяющий после удара, в случае победы, продолжить передвижение игрока.

— ALT+D — добить лежащего противника. Такая возможность возникает при сближении со сбитым с ног противником и, если Вам захочется оставить от него одно “мокрое место”, то помните, что Ваш игрок может заработать пенальти, в результате которого его выгонят с поля. Добивание не всегда оканчивается летальным исходом. Зачастую наносятся серьезные травмы, и игрок может вернуться в команду, но в следующей игре.

— ALT+S — когда Вы исчерпаете запас ходов, то с помощью этой кнопки можно передать право хода противнику.

Не стоит опасаться такого обилия команд. Игра все-таки сделана с умом — кнопки, которыми Вы можете воспользоваться ■ данный момент, выделены более ярким контуром, а остальные, временно не работающие, затемнены и не станут реагировать на Ваши сигналы.

ТАКТИКА И ПРАВИЛА ИГРЫ

Если Вы думаете, что незнание правил этой игры приведет Вас к полному провалу, то, мягко говоря, Вы ошибаетесь. У Вас на площадке имеется 11 человек, которые могут драться, прыгать и более-менее обращаться с мячом. От Вас требуется, управляя этой командой, завладеть мячом и поместить игрока с мячом в ворота противника, представляющие из себя цветную линию на краю поля с названием команды. Если Вы слышали что-нибудь о регби, то наверно знаете, что в отличие от простого футбола, во-первых, там играют руками, а во-вторых, чтобы забить гол, надо мяч положить за линией ворот. Ну и, конечно же, драки — ■ чтобы защитить свои ворота, и чтобы отобрать мяч у противника, и чтобы пробиться к воротам противника и положить туда мяч. Нападение на стоящего игрока считается нормальной нормой поведения, но за избиение лежащего можно получать пенальти, в результате которого Вы лишитесь своего игрока, поэтому рисковать зря не желательно. Матч состоит из двух периодов, которые в свою очередь состоят из шестнадцати ходов: по восемь для каждой из команд. Если матч окончился в ничью, то назначается дополнительное время. Ходы предоставляются командам по очереди, причем если Вы или команда противника допустит ошибку, то право хода передается противнику. Вот список этих “ошибок”:

1. Один из игроков получил пенальти.
2. Ваш игрок при движении вблизи противника попал под удар или при нанесении удара пострадал сам.
3. Игрок упал (от усталости или поскользнулся) без воздействия на него со стороны противника.

4. Поднимая или передавая мяч из рук ■ руки Вы уронили его.

5. Бросок мячом не достиг цели или был перехвачен противником.

Вот и все правила. А вот с тактикой будет посложней. Игра начинается с выброса мяча защищающейся командой. Если игру должен начать противник, то после выхода команд на поле Вы должны указать место выброса мяча на половине поля, принадлежащей противнику. Выброс мяча тоже имеет немаловажное значение. Если у противника имеется “разряженное” место у центральной линии поля, то постарайтесь попасть туда (мяч после броска катается с клетки на клетку). Тогда у Вас появится возможность если ■ не завладеть мячом, то хотя бы заблокировать игрока противника, владевшего мячом. Если во время тайма кто-то забил

гол, то Вы окажетесь в меню со списком команды, а затем в меню с тактической картой. После этого Вы вернетесь на поле, где игру начнет проигравшая команда.

Сами условия игры будут зависеть от возможностей Вашей команды, от возможностей команды противника и, самое главное, от Вашего умения оценивать обстановку. Скажем, Вы решились сыграть за GOUGED EYE — посмотрев на данные этой команды в стартовом меню Вы увидите, что это самая сильная команда. Поэтому, выйдя на поле, Вы можете расшвырять ряды противника и быстро оказаться у ворот противника, при этом четверть команды противника унесут с поля “вперед ногами”, а остальные будут получать пособие по инвалидности. Если Вам захочется показать себя, то для Вас создана команда GREENFIELD GRASSHUGGERS, — на мой взгляд, самая неприметная из восьмерки. Тут Вам придется попрыгать чуть ли не в прямом смысле слова, особенно если в противники попадется такая команда, как GOUGED EYE. Вся надежда останется на увертливость команды и Вашу хитрость.

Давать определенные советы по тактике, в принципе, трудновато, так как невозможно определить следующий ход противника. Но старайтесь иметь в виду, что основные силы противника постараются сосредоточиться вокруг мяча, особенно если Ваш игрок с мячом находится на их территории. В результате этот игрок в скором времени подвергнется окружению и следующему за этим избиению. У этой особенности есть свой большой плюс. Если половина команды противника бросится к обладателю мяча, то значительная часть площадки оголится, что позволит Вам провести нескольких своих игроков к воротам противника. Остальных, наиболее сильных игроков, желательно рассредоточить вокруг “мяченок”. Кстати, в игре есть одна маленькая особенность, однако доставляющая большие проблемы. На нее уже делались кое-какие ссылки и пришло время о ней рассказать поподробней. Значительный упор в игре сделан на драки, а так как ударить Вы можете только во время своего хода, то игроков наделили некоторой свободой действий в плане, разумеется, применения своей грубой силы. Это означает следующее: допустим Ваш игрок встал на клетку, соседнюю с клеткой, где стоит игрок другой команды. Теперь если Вы сделаете шаг в любую сторону, то противник попытается Вас ударить. Так происходит почти в любом случае. Исключение составляют два случая: если Вы проходите мимо лежащего противника и если Вы ударили (ALT+B) противника, и Вам позволяют передвинуться на одну клетку. В остальных случаях если игрок не обладает изворотливостью кошки, то его могут размазать по земле, и Вы потеряете право хода. Если же удар просвистит мимо цели, то Вы спокойно можете двигаться дальше.

После отступления снова вернемся к прежней теме. Кажется, мы остановились на защите “мяченосца”. Под защитой я имею в виду, что по бокам и спереди идут хотя бы по двое игроков. Еще парочка игроков остается в тылу на случай непредвиденной ситуации, а также для попытки открытия “второго фронта”. Если превосходящий Вас по силе противник уже почти добрался до “мяченосца”, то в выше описанном случае у Вас появится две возможности. Первая — попытаться пробросить мяч в сторону ворот противника, если возле них стоит Ваш игрок. И вторая — бросить мяч к своим воротам, где Вы оставили пару своих игроков, а те в свою очередь попытаются передать его к воротам противника, либо вернут мяч обратно, если на следующий ход горизонт перед наступающей командой расчистится.

Играя в защите, старайтесь не пропускать на свою территорию игроков противника или, по крайней мере, не оставлять их без “охраны”. Всегда старайтесь окружить игрока с мячом. Когда он попытается сделать пас или двинуться с места (что бывает редко), у Вас появится возможность перехватить мяч.

Не бойтесь играть за “слабые” команды. Они обладают большей проворностью и при умелом управлении доставят противнику кучу лишних хлопот. Да и играть станет намного интересней, что, по-моему, намного лучше, даже в случае проигрыша, чем идти напролом за счет одной грубой силы. А остальное понемногу придет вместе с практикой.

На этом, пожалуй, и закончим. Прощаться, думаю, не стоит, так как, надеюсь, встретимся в скором времени снова.

BLUE FORCE

И — Tsunami

Г — 1993

О — 11, 3 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Mouse

З — Sound Blaster, AdLib, Roland

Ваш отец был хорошим полицейским, и он пал от рук наемного убийцы, но это не остановило Вас, и Вы тоже решили стать полицейским, чтобы найти убийцу и отомстить за смерть отца.

Итак, Вы молодой выпускник Полицейской Академии, впервые на службе.

Первый день службы.

Вы оставили свой мотоцикл за углом и подошли к служебному входу в Полицейский Департамент. Откройте рукой дверь и заходите

внутри. Вы переоделись в форму. Заходите в раскрытую дверь, где Вас ознакомят с вашим первым заданием.

Вы отправляетесь на патрулирование города. Возьмите листок бумаги из подставки под плакатом. Можете поговорить с полицейским за дверью. Выходите на улицу и выберите себе мотоцикл. Заводите его (надпись IGNITION на приборной панели) и отправляйтесь в бар (выберите на карте надпись TONY'S BAR).

Заходите в бар и поговорите с барменом, покажите ему листок, который Вы взяли в Департаменте Полиции. Выходите из бара и садитесь на мотоцикл.

Вам сообщают по радио, что на причале Марина (MARINA) происшествие. Срочно отправляйтесь туда. Поговорите с девушкой и ребенком. Вы узнали, что мальчика избили, и его мать была заложницей некий верзила с пистолетом. Вызовите по радио напарника и отправляйтесь вперед, к лодкам.

Поднимитесь на большой белый катер и попытайтесь открыть дверь. Когда попадете внутрь достаньте пистолет и используйте его на себе. Пистолет появился в Ваших руках, напарник повторит Ваши движения. Откройте рукой дверь, за которой спрятался преступник. Вы оказались в комнате. Верзила держит мать мальчика заложницей. Поговорите с ним. Продолжайте разговор до тех пор, пока он не бросит пистолет. Используйте на нем наручники, затем обыщите его. Возьмите пистолет с кровати и поговорите с напарником. Когда бандита увели, поговорите с женщиной, и она отправится к медикам посмотреть на сына.

Идите к мотоциклу и поезжайте в городскую тюрьму (JALE). Заходите в железную дверь и рядом с окошком охранника возьмите бумаги из ящика. Положите в ящик права бандита и отдайте бумагу полицейскому в окошке, чтобы он сделал Вам копию. Получив копию дела преступника, отправляйтесь в Департамент Полиции. Покажите дело полицейскому за зарешеченной дверью и отдайте ему все, что Вы нашли у бандита (револьвер, нож). Положите дело в ящики, справа от двери, где Вы получили задание. Отправляйтесь в бар.

По дороге Вы остановили машину с подозрительными личностями. Поговорите с выпедшим мужчиной и тут же вызывайте напарника. Когда приедет напарник, поговорите с мужчиной еще раз. Затем прикажите водителю выходить из машины. Оденьте на него наручники и обыщите его. Поговорите с напарником, и он наденет наручники на второго, скажите ему, чтобы он его обыскал. Затем осмотрите машину и возьмите там патроны. Отодвиньте рычаг сидения и возьмите под сидением автомат и парик. Поговорите с напарником, и он увезет мужиков с собой.

Езжайте в тюрьму и повторите операцию с бумагами. Затем поезжайте в Департамент и сдайте все вещи полицейскому за окошком. Положите бумаги в ящик и поговорите с полицейским. Ваш рабочий день закончился, и Вы можете идти переодеваться. Поезжайте в дом своей бабушки (GRANDMA FRAME). Она скажет Вам что звонила мать мальчика и просила найти его бейсбольные карточки, так как у него истерика. Поезжайте на пристань и идите налево к домику смотрителя пристани. На доске объявлений сорвите объявление и, зайдя в домик, отдайте его смотрителю. Он даст Вам книгу лодочных купонов и бейсбольные карточки. Отправляйтесь в приют, который находится рядом с домом Вашей бабушки, и отдайте мальчику его карточки. Пригласите мать с сыном к бабушке на ужин, и они не откажут Вам. После ужина Вы решите погулять.

Отвяжите собаку и откройте калитку. На берегу поговорите с дамой и идите к собаке и мальчику. Берите палку и бросайте ее три раза. На третий раз собака принесет какой-то странный обломок доски. Посмотрите на этот обломок и возьмите его. Поговорите с девушкой идите домой. К Вам зашел друг Вашего отца. Поговорите с ним. Когда он уйдет, бабушка скажет Вам, что она принесла из гаража коробку с Вашими детскими вещами. Зайдите в другую комнату и возьмите красную коробку с полок. Посмотрите на свои бейсбольные карточки и затем откройте кодовый замок. КОД 172. Возьмите старую индийскую монету. Возвращайтесь к бабушке. Она пожелает Вам доброй ночи и отправится спать. Вы тоже пойдете отдыхать.

Второй день службы.

Садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в Департамент Полиции. Когда переоденетесь, возьмите бумаги из ящиков рядом с открытой дверью, заходите к начальнику и получите задание. Выходите на улицу, там утренний смотр. После смотра садитесь на мотоцикл и поезжайте в офис к другу Вашего отца.

Поговорите с ним и покажите ему доску, которую Вы нашли на пляже. Выходите на улицу и садитесь на мотоцикл. Вы получите вызов от напарника. Отправляйтесь немедленно. На месте Вы поговорите с напарником и попытаетесь вытащить из машины мужика. Вам это не удалось. Откройте багажник машины напарника и возьмите там сверло (в коробке). Разбейте сверлом окно машины, где сидит мужик. Используйте на нем наручники. Общитесь с ним. Поговорите с напарником. Поезжайте в любом направлении. Вас сбила машина, но все обошлось.

К Вам домой придет друг отца проводить Вас. Поговорите с ним. Когда он уйдет, садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в его офис. Поговорите с ним, и он отойдет на несколько минут. Возьмите на столе газету

и посмотрите на нее. Вы вспомнили, как убили Ваших родителей. Возьмите микрофильм на столе и просмотрите его на мониторе справа. Когда придет друг Вашего отца, поговорите с ним и поезжайте домой. Зайдите в комнату где стоит компьютер. Включите его и войдите в директорию СОВВ. КОД JALE!!! Распечатайте на принтере содержимое этой директории и отправляйтесь в тюрьму. Отдайте то, что Вы распечатали, мужику за компьютером. Поезжайте в офис. Под картой стоит ТЕЛЕФАКС. Вставьте в него распечатку и звоните в полицию. Возьмите полученные фотографии. Поговорите с другом отца и садитесь в его машину. Поезжайте в бар.

Покажите бармену фотографии. Затем покажите их женщине. Затем покажите ей свое полицейское удостоверение. Женщина даст Вам листок с именем. Берите его и поезжайте в магазин. Поговорите с менеджером и покажите ему фотографии, листок с именем и удостоверение. Поговорите с появившимся мужиком и покажите ему рапорт, который Вы брали в полиции под доской объявлений. Он все расскажет. Когда напарник уведет, его поговорите с менеджером и получите ключ от трейлера. Садитесь в машину и поезжайте в магазин бикини. Поговорите с напарником и откройте ключом трейлер. Возьмите сапоги около дивана и посмотрите на них. В каблуке тайник. Нажмите на гвоздик и получите письмо. Возьмите с полки коробку. В ней патроны. Выходите из трейлера и поговорите с напарником. Отправляйтесь в офис. Поговорите с напарником и выходите на улицу. Садитесь на мотоцикл и езжайте домой.

Третий день.

Наступил новый день. Идите на пристань. Идите к дому смотрителя. Возьмите рыболовную сеть слева у плота. Заходите в домик и покажите старику книгу. Он вытащит ящик с ключами. Возьмите ключи с надписью RENTAL. Покажите ему старую индийскую монету. Когда старик уйдет, возьмите ключи с надписью F.W.

Идите на катер, где Вы задержали бородатого верзилу. Откройте ключами дверь и возьмите в горшке, который стоит на столе, ключ. Идите к домику смотрителя и используйте на катере, который там стоит, ключи. Причаливайте к берегу и откройте сундук, который там лежит. Возьмите тряпку и масло. Идите по дороге вверх.

Вы должны оказаться около дома. Накиньте сеть на собаку и откройте калитку ключом. Затем тем же ключом откройте дверь. Внутри найдите выключатель и включите свет. На стене рядом с лопатой висит провод. Возьмите его и подключите к генератору на полу и к выключателю. Затем найдите второй провод и подсоедините его по тому же принципу. Теперь включите генератор, и откроете секретную дверь. Войдите туда и возьмите из ящика автомат. Уезжайте с острова. Отдайте ключи от

катера и поезжайте к другу Вашего отца. Покажите ему автомат. После разговора отправляйтесь домой. Ваша миссия окончена!

BRIX

И — Epic Megagames

Г — 1992

О — 1, 3 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Mouse

З — Sound Blaster

Увлекательная логическая игра. По игровому полю Вы передвигаете квадратики, с различными обозначениями на них. Их нужно так передвигать, чтобы обозначения совпадали, тогда квадратики взаимоуничтожаются, и Вам начисляются очки. Играть можно как с компьютером, так и вдвоем с товарищем. При игре с компьютером можно задавать сложность игры. Все просто и красиво.

Управление:

Курсор — перемещение рамки или выбранного квадрата;

Space/левая клавиша мыши — фиксация/отмена выбранного квадрата;

F5 — вкл/выкл встроенного динамика;

F6 — вкл/выкл звука (для Sound Blaster);

F7 — вкл/выкл музыки (для Sound Blaster);

Esc — выход.

CANNON FODDER

И — Virgin & Sensible Software

Г — 1993

О — 3,6 Мб

М — VGA

У — Mouse

З — AdLib, Sound Blaster, Roland

П — 80286

Довольно увлекательная игрушка про то, как несколько маленьких солдатиков уничтожают отряды врага. Несмотря на то, что к этой проблеме создатели пытались подойти с позиции юмора, предсмертные крики врага сделаны слишком натурально и действуют на подсознание. Целью каждого эпизода является полное уничтожение врага. Вам же необходимо сохранить в живых хотя бы одного солдата.

Военные действия Вы наблюдаете с высоты птичьего полета. Маленький отряд под Вашим четким командованием будет бегать по территории и уничтожать врага. Число обычных патронов не ограничено, но

иногда Вам будут попадаться военные склады, где можно позаимствовать гранаты и даже ракеты. Их количество имеет предел, так что расходуйте аккуратнее. Это тоже не все. На последующих уровнях Ваши подчиненные смогут ездить на броневиках и вертолетах — это уже посерьезнее.

Своих солдат Вы можете разбить на две группы, одна из которых будет отвечать за нападения (пиктограмма “птица”), а вторая — за защиту (пиктограмма “змея”). Соответственно количеству выполненных заданий, будут расти воинские звания уцелевших персонажей, а это дает Вам существенное подкрепление в смысле мастерства.

Первые уровни проходятся легко — там Вам достаточно просто стрелять во все, что движется, а в последующих приходится применять стратегические навыки, причем одна и та же тактика не будет работать на разных уровнях.

Управление производится мышью. Левая клавиша вызывает перемещение в указанную точку, правая — выстрел. Когда стреляете, Вы должны быть на достаточном расстоянии. Если Вы нажмете на земной шар в нижнем левом углу, то получите схематическое представление местности.

Разделение отряда на группы производится путем нажатия на имена солдат. Выбор гранат и ракет — в том же меню (возможно не всегда).

Для выхода в ДОС нажмите клавишу F1.

М. Лопатин

CELTIC TALES (Balor of the Evil Eye)

И — KOEI Corporation

Г — 1995

О — 45 M6

М — VGA

У — Mouse

З — Sound Blaster; Adlib; Roland MT32

П — 80386, 4 M6 RAM

Тихую, спокойную жизнь кельтского острова нарушило появление демонического народа FOMOR с лордом Балором (BALOR) во главе. Над мирными племенами острова нависла угроза порабощения. Все племена вынуждены терпеть превосходство демонов и выплачивать ежегодную дань. Но помимо дани ненасытные чемпионы Балора устраивают систематические ограбления или просто издеваются над жителями: то напустят мор на стадо коров, то устроят пожар, то еще чего-нибудь выкинут. Но Балору мало дани — он хочет подчинить себе весь остров, а одно

из его “предвыборных” обещаний гласит: “Неповиновение означает смерть!”. Так что, сами понимаете, какое будущее грозит острову. Замученный народ решает попросить помощи у своих богов, но получает только предсказание, что появится великий воин, который объединит разрозненные племена острова и уничтожит ненавистного лорда...

Такова краткая предыстория этой замечательной игры, относящейся к стратегически-ролевому жанру. Так как Вы сами не сможете попасть на этот “чудесный” остров, то местные боги “поместят” Вас в тело одного из вождей многочисленных племен, которого нужно выбрать. Вам предстоит организовать экономическую “жизнь” Вашей страны, решать политические проблемы и, конечно, воевать время от времени. У Вас будет какое-то количество чемпионов, которыми Вы и будете управлять, небольшие запасы зерна, древесины, металла и коров. Все это можно будет найти в одной или нескольких странах, находящимися под Вашим контролем. Сам остров разделен на отдельные территории, о которых Вы можете узнать, проводя соответствующие полевые исследования. В Вашу задачу входит объединение племен острова в борьбе против лорда Балора и его нелюдей. К сожалению, не все признают в Вас воина, появление которого обещали боги, поэтому доказывать это порой придется с помощью меча и силы. Во всяком Вашем начинании, а то и по собственной инициативе, Вам будет помогать консультант (или секретарь — это уж как Вам будет угодно) ADVISOR.

В игре постоянно ведутся диалоги или даются комментарии. Поэтому для полного счастья и понимания игры желательно хотя бы немного знать английский. Без него, конечно, можно обойтись, в чем, надеюсь, Вам поможет данное описание.

Управление в игре ведется мышью. При этом все происходит по нажатию левой кнопки мыши. Правой кнопкой мыши Вы сможете выходить из всех появляющихся меню, не дожидаясь конца. В описании не упоминаются две часто употребляемые кнопки: OK — для подтверждения команд или сделанного выбора и CANCEL — отмена команды и возвращение на один шаг назад. Реже встречается еще одна пара: YES — да и NO — нет.

Смею надеяться, что игра Вам понравится и займет все Ваше внимание.

СТАРТОВОЕ МЕНЮ

Закончился “мультфильм” и Вы оказываетесь в стартовом меню, где Вам предстоит следующий выбор.

BEGIN A NEW GAME — начать новую игру. Последствия, идущие за кликаньем на этом пункте, будут описаны ниже.

LOAD A SAVED GAME — загрузить отложенную партию. Сложного ничего нет, надо кликнуть сначала на пункте с отложенной игрой, а затем кликнуть на OK.

OBSERVE A DEMO GAME — посмотреть на демонстрационный вариант игры. Вам надо будет выбрать себе страну, как и при начале новой игры, а потом просто следить за развивающимися на экране действиями. Чтобы вернуть управление в свои руки, Вам надо нажать на любую кнопку мыши, что вызовет на экран вопрос: "QUIT GAME. WOULD YOU LIKE TO LEAVE THIS BEAUTIFUL ISLAND? YES, NO" ("Хотите ли Вы покинуть сей чудесный остров. Да, нет"). Если у Вас куча лишнего времени, то можете спокойно ответить "нет" и продолжать смотреть демонстрацию. Если же у Вас зачесались руки от нетерпения "примерить" корону и трон, а заодно и покомандовать подчиненными, то в этом случае выбирайте "да". В результате Вы окажетесь в начальном меню.

EXIT TO DOS — не стоит садиться за хорошую "игрушку" в скверном настроении. Поэтому, если Вы чувствуете некоторую неуверенность, то воспользуйтесь этим пунктом для выхода из игры.

"НАЧАТЬ НОВУЮ ИГРУ"

Новая игра, как впрочем и демонстрационная, начинается с небольшой вводной истории, "литературный" перевод которой дается ниже.

"Добро пожаловать. Мы долго ждали, пока Вы соизволите появиться. Остров Огня и его люди прокляты Балором (Balor). Они нуждаются в Верховном Правителе, достаточно сильном, чтобы объединить их разрозненные племена. Путь, который Вы должны пройти, будет не из легких, и тем более далеко не из мирных. Вы должны объединить племена Огня и избавить остров от губительного влияния нечисти и их лидера, Балора, раз и навсегда. На острове имеется большое количество племен. Вы должны способствовать развитию и усилению их отношений, а также поддерживать их через мирные средства. Мы сможем оказывать Вам только небольшую помощь, но знайте, что наши надежды зависят от Вас... И помните, что судьба Огня и всех его народов находятся в Ваших руках. Идите теперь с нашими благословениями и принесите мир этому острову."

Ну что можно ответить на такие требования — да ничего! Во-первых, ответа от Вас и не требуют, а во-вторых, Вы сами подписали себе приговор, усевшись за эту игру. Но перед Вами уже поставлена конкретная задача, хоть и трудная, но выполнимая, и пора браться за ее решение.

Итак, после трех заставок с текстом Вы увидите два ряда "портретов" с именами "вождей народов" и подсказку в верхнем углу: "You

may walk in our world under a guise of your liking. Please choose from the group of champions below: “, предлагающую выбрать себе одного из них, под личиной которого Вы будете присутствовать на острове и осуществлять общее руководство подопечными Вам племенами. Выберите наиболее подходящего Вам руководителя и кликните на его “портрете”. Вы окажетесь в новой заставке, половину которой занимает карта острова. На этой карте белым будет выделена область или две, на которых будут жить Ваши люди. Место “жительства” изменить нельзя, если только Вы не захотите сменить предводителя. В нижнем левом углу располагается небольшое справочное окно со следующей информацией:

— под первой “звездочкой” приводится Ваше новое имя, которое, кстати, Вы увидите и под выбранным портретом;

— далее Вы узнаете свою характеристику, состоящую из Ваших способностей (Bard, Druid, Warrior) и их уровня (Level);

— под третьей “звездочкой” дается название Вашего племени и название части острова, где Вы находитесь;

— напоследок приводится количество чемпионов (от champion), представляющих Ваш народ, так как 2000 фигурок просто бы не уместились на экране и рассмотреть в таком столпотворении что-либо было бы весьма проблематично. А так перед Вами будет находиться до 10 фигурок чемпионов, через которых Вы и отдаете свои приказания.

Также в противоположном от вышеописанного окна углу Вы увидите вопрос: “Are you satisfied with the champion you have chosen? YES, NO” — уверены ли Вы в сделанном выборе. Ответив “нет”, Вы получите новую возможность в выборе правителя, под видом которого Вам придется присутствовать на острове. Кликнув же на “да”, Вы получите новый вопрос: “Are there others that would roam in the land of fire? YES, NO” — Вам предлагают выбрать еще одного правителя, действующего под Вашим руководством. Ответив “да”, Вы вернетесь в меню с выбором “вождей”, где можете подобрать себе напарника. А на “нет”, как говорится, и суда нет, поэтому Вы передвинетесь на один шаг ближе к игре. Как и положено по сказочным законам, Вы получите третий и заключительный вопрос: “You have chosen the following as your guise in the lands of fire. Does this meet with your approval? YES, NO” — в котором Вас просят подтвердить Ваш выбор.

Ответьте на последний вопрос утвердительно и переходите к самой игре.

НЕМНОГО О РАЗНОМ

Чтобы не делать лишних отступлений по ходу описания, посвятим эту главу нескольким основным вопросам, возникающим во время

игры. Начнем, пожалуй, с календаря. Все имеющееся время, как и положено, делится на года, а те в свою очередь на сезоны, состоящие из месяцев. В этой системе ничего нового нет, за исключением названий сезонов и количества месяцев в году. SAMHAIN — зима, в отличие от остальных, “нормальных”, сезонов состоит из 4 месяцев; IMBOLS — весна, состоящая, как и оставшиеся, только из трех месяцев; BELTENE — лето; LUGHNASAD — осень, а по совместительству еще и последний сезон, оканчивающий текущий год. Если Вы сосчитаете число месяцев, то получите что в году их ровно тринадцать. К счастью, авторы не стали вводить названия, а просто обозначили их числами, причем счет месяцам ведется в каждом сезоне отдельно.

Ненадолго снова вернемся к чемпионам Вашего народа. Между ними распределена часть населения Вашей страны, и всю игру можно свести к управлению ими. Кстати, Вы, как истинный правитель своего народа, будете вкалывать на равне с остальными. Поэтому не удивляйтесь, когда, кликнув на фигурке, обнаружите “свое” имя.

Если чемпион утомился от работы (скажем его показатель силы STR станет 5/150), то он автоматически возьмет себе отпуск и будет тихонько сидеть на месте бывшей работы и считать ворон, пока сила не восстановится. Когда это произойдет, он встанет и будет ожидать новой команды. Когда у Вас в одной стране соберется более 10 Ваших чемпионов, то на экране Вы сможете видеть и управлять только 10 из них, а остальные будут ожидать своей очереди в крепости. Если Вы будете отсылать чемпионов на отдых в крепость, то находившиеся там до этого чемпионы выйдут из крепости и смогут занять места ушедших на отдых.

Ваше “безоблачное” существование будут систематически нарушать набеги людей Балора. В первый месяц зимы Вы вынуждены уплачивать дань Балору. Он будет присылать к Вам одного из своих чемпионов с требованием отдать часть зерна и коров. “Взымание налога” происходит в отдельной заставке, которую можно назвать тронным залом. На фоне тронного зала Вы увидите окно с двумя “портретами” по диагонали, рядом с которыми выдаются диалоги чемпионов. После выдвижения требования о налоге Вам надо выбрать один из ответов. PAY — уплатить требуемую сумму. FIGHT — уничтожить “сборщика налога”. Вам надо будет выбрать чемпиона, который попытается отстоять честь и казну Вашей страны, а потом сидеть и смотреть на поединок. При этом в случае Вашей победы состоятся две вещи. Во-первых, Вам не придется ничего отдавать. Во-вторых, Вам придется устроить фестиваль по случаю победы. Но если Вы проиграете, налог увеличится вдвое. Поэтому, чтобы не было недоразумений, посмотрите, какой силой обладает чемпион противника, и если у Вас нет чемпиона хотя бы с такой же силой, то о по-

единке и думать не стоит. REFUSE — отказаться от уплаты налога. Это может привести к двум последствиям: либо начнется поединок, либо на экране появится новый расклад кнопок. PAY — заплатить налог; BARGAIN — попытаться поторговаться; REFUSE — отказаться от уплаты. Последние два пункта также могут привести к поединку. В самом начале игры Вы всегда будете проигрывать сражение, так как противник будет вдвое сильнее Вашего лучшего чемпиона. Поэтому смиритесь и уплачивайте дань. Но отправьте одного чемпиона на тренировку и “качайте” его до тех пор, пока сила его не превысит 230 единиц — с таким талантом Вы сможете разгромить всех, кого пришлет лорд Балор за налогом.

Раз уж речь зашла о поединках, то опишем картинку, возникающую в этом случае. В верхней части Вы увидите два “портрета” — один Вашего чемпиона, другой его противника. В рамочках по бокам “портретов” указываются имена чемпионов и название племени, к которому они принадлежат. Остальную часть занимает окно, где и разворачивается схватка. В окне, как раз под “портретами”, находятся две полосы, показывающие силу чемпионов. Действиями на экране Вы управлять не можете, и от Вас требуется всего лишь сидеть и ждать окончания борьбы.

Помимо налогов, в любое время года могут совершаться стихийные набеги людей Балора, которые заберут часть зерна, коров, дерева и металла. Их, к сожалению, остановить нельзя, и остается только смотреть на творящееся безобразие.

Но добрые духи тоже будут изредка помогать. Например, стадо прибавится голов так на 15. По этому случаю Ваш консультант предложит устроить праздник, на проведение которого потребуется определенное количество зерна. Праздники могут устраиваться и по другим особым случаям, но их проведение всегда зависит от Вашего разрешения.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Верхняя часть экрана отдана полностью под информацию. В левом углу располагается Ваш “портрет”, как правителя, или чемпиона, отвечающего за этот район. Справа от него в трех рамках соответственно располагаются: имя правителя или ответственного за территорию, название народа, которым Вы управляете, а также название территории и ее размер. Двинувшись еще дальше направо, Вы найдете таблицу, в которой перечислены запасы данной территории. А именно:

CATTLE — количество коров в стаде, пасущемся на данной территории;

GRAIN — зерно, применяется в основном вместо денег при торговле с соседями;

FARM — количество земли, способной дать урожай (это число складывается из уровня (LEVEL) обработки земли, помеченной как FARMLAND);

WOOD — запасы деревянного материала, необходимого для строительства и изготовления различных вещей;

METAL — железо, назначение как и у WOOD;

FOLK — количество жителей на данной территории, которых можно разделить на коренное население и людей, входящих в семейства чемпионов;

CULTURE и POWER — показатели культуры и военной мощи Вашей страны, влияют на приток населения и воинов.

CHAMPIONS — число чемпионов, готовых выполнять Ваши команды.

Под таблицей находится календарь, сообщающий год (YEAR 1), сезон (SAMHAIN) и номер месяца (1st — первый). Оставшуюся часть занимает окно с игровой площадкой, командными кнопками, компасом и справочным окошком. По бокам большого окна располагаются восемь вспомогательных кнопок (задействованы не все): FILE, OPTION, MAP, COUNCIL, CHAMPION, ITEM, END. Назовем их “боковыми кнопками” и из-за их значительной вместительности посвятим им отдельную главу с таким же названием. А пока вернемся к большому окну и его содержанию.

Начнем с игровой площадки. Вид на нее дается сверху и сбоку, что иногда доставляет небольшие неудобства при размещении людей, но дело это поправимое. Сама площадка, вследствие этого, так же располагается несколько непривычно. Но это, в принципе, и неважно. На площадке находится очень богатый выбор обстановки:

GRASSLAND — пастбища;

OAK FOREST — лес;

SEA — море;

ROCKLAND — горы;

FARMLAND — обработанная земля;

COW — стадо коров;

BURG — город;

CITADEL — крепость;

TENT — тент, для приема путешествующих людей.

Каждый из упомянутых объектов имеет свою количественную характеристику — LEVEL или уровень. Для примера: лес, имеющий LEVEL равный 30, гуще чем лес с LEVEL равным 20, и даст большее количество досок, но и потребует соответственно больше времени на обработку.

Горы и возвышенности часто представляют из себя препятствие для обозрения площадки. Особенно это сказывается при возвращении одного из чемпионов, когда он встанет за такой горой. Поэтому, когда Вы видите в таблице (в верхней части экрана) что у Вас есть, допустим, 6 чемпионов, а на площадке и в строениях Вы насчитали всего пятерых, то в этом случае Вам придется воспользоваться компасом, расположенным в левом нижнем углу. Кликнув на одной из кнопок с буквой, обозначающей сторону света, Вы развернете площадку и сможете осмотреть свои владения с “новой” стороны. При этом Вы легко обнаружите “потерявшегося” чемпиона. Это и есть основное назначение компаса — развернуть площадку и предоставить взгляду ранее недоступные территории.

В справочном окне выдается информация о местности, на которую указывает курсор мыши. Первая строчка дает название местности или здания. Во второй приводится уровень развития местности или имя чемпиона, на которого указывает курсор. Третья строчка задействуется только для зданий и чемпионов. Для чемпионов в ней указывается их сила (STR) в виде двух чисел через слэш: первое показывает текущее значение, а второе — максимальное. Для зданий в третьей строчке дается количество находящихся в них старейшин (HERO).

Левый верхний угол большого окна отведен под командные кнопки. Они нужны для управления действиями чемпионов. Подробное описание этих кнопок ищите в следующей главе. А здесь мы остановимся лишь на общих принципах. Для перехода управления к чемпиону или зданию надо на нем кликнуть мышью. Кликнув на здании, Вы сразу окажетесь в нем и будете действовать в зависимости от сложившихся обстоятельств. Кликнув же на чемпионе, Вы заметите изменение цвета и получите вопрос о готовности его к работе. Но если Вы уже дали чемпиону какое-то распоряжение или он “обессилел” в результате предыдущей работы, то Вас об этом уведомят и попросят отложить новое задание до следующего месяца. В этом случае имя чемпиона в справочном окне станет красным (в нормальном состоянии оно белое). Прежде чем дать задание, чемпиона надо поставить на место, где будет происходить его работа. Допустим, Вам потребовался металл. Вы выбираете чемпиона, кликнете на нем и, когда он выделен, перемещаете курсор на местность, характеризующую как ROCKLAND, и нажимаете правую кнопку мыши. Чемпион переместится в указанное место. Теперь Вам надо в командных кнопках выбрать команду MINE. На экране появится картинка с двумя кнопками внизу, показывающая тип работы и заодно спрашивающая подтверждение. Кликните на ОК, и Ваш чемпион займется работой. Делать он ~~се~~ будет либо пока участок не очистится от камней, либо, так сказать, до “посинения”, пока от усталости не свалится с ног, либо пока Вы не дадите ему

новое задание. Если Вы хотите повременить с отдачей команды или просто перейти к управлению другим чемпионом, то либо сделайте еще один клик на выбранном чемпионе, либо два клика на другом чемпионе. Если ~~то~~ Вы нажмете на правую кнопку мыши, то Вы просто откажетесь от управления выбранным чемпионом. А если ~~жк~~ Вас раздражает скорость передвижения чемпионов или длительность показа текстовых окон, то нажмите на любую кнопку мыши, и это исправится.

Во время “общего руководства” и раздачи ценных указаний на экране могут появляться следующие вопросы:

WHAT SHALL I DO? — “что я должен делать” — возникает при “обращении” к любому свободному чемпиону.

THIS AREA CANNOT BE MINED. WHAT SHALL I DO? — “здесь нет месторождения. Что я должен делать” — такое сообщение появится, когда Вы заставите чемпиона добывать металл посреди чистого поля, а не на горе, где этот самый металл находится. В зависимости от ситуации первая половина этого предложения будет изменена.

I AM FARMING. YOU MAY GIVE ME A NEW TASK WITH THE NEXT FULL MOON. — “я занят земледелием. Если что нужно, обратитесь в следующем месяце” — такое можно услышать от чемпиона, которому Вы что-то поручили в текущем месяце и пытаетесь дать ему новую задачу. Чтобы такого не возникало смотрите в справочном окошке на цвет имени выбираемого чемпиона.

I CANNOT MOVE THERE. — “я не могу попасть туда” — Вы пытаетесь переместить чемпиона на занятое зданием или другим чемпионом место.

КОМАНДНЫЕ КНОПКИ

Командные кнопки (или КК в дальнейшем) нужны для отдачи команд чемпионам. Чтобы отдать команду, надо сначала чемпиона подвести к месту работы, и потом кликнуть на соответствующей кнопке. Если данное действие возможно, то на экране появится заставка с рисунком, отображающим эту команду, вопросом и подтверждение команды и двумя кнопками: OK и CANCEL. Кликнув на OK, Вы окончательно утвердите команду, после чего сменить команду уже не удастся. Для команд FARM, EXPLORE и BUILD надо указать сторону света (компас присутствует внутри заставки), куда будет направлена сила чемпиона. Каждая выполняемая работа приводит к развитию у чемпионов особых качеств, помогающих им в дальнейшем при совершении различных дел, а обладание определенными навыками убыстряет работу. Приобретаемые необходимые для работы качества приводятся для каждой работы в отдельности. С этим Вы столкнетесь и в дальнейшем, например, при отдаче

команд и цитадели. А вот и сами команды (слева направо, сначала первая строчка потом вторая):

FARM — земледелие. Теоретически это может быть круглогодичной работой, но все усилия на нет может свести зима. За зимний период уровень обработки плодоносящей земли потихоньку уменьшается, поэтому если у Вас на этой работе занято 1 — 2 чемпиона, то ~~как~~ бы они не старались, общий уровень обработанной земли будет уменьшаться. При отдаче команды Вам потребуется указать сторону света, двигаясь на которую, чемпион начнет обрабатывать землю. Когда уровень обработки достигает 47 (**LEVEL 47**), то чемпион передвигается на следующий участок, где начинает работу заново. В первый месяц осени происходит сбор урожая, вычисляемый следующим образом. Сперва вернемся к верхней таблице с ресурсами страны. Оттуда нам понадобятся два пункта — **GRAIN** и **FARM**. Показатель **FARM** образуется из суммы уровней обработки ~~всех~~ участков земли, обозначаемых ~~как~~ **FARMLAND**. А чтобы узнать сам урожай, надо **FARM** умножить на 2. Сам же урожай присоединяется к уже имеющимся запасам зерна. Зерно — наиболее выгодный товар для торговли с соседними государствами. Также зерно необходимо при ведении войн и в качестве дружеского дара, чтобы установить взаимоотношения с соседями. Ну и самое редкое применение — устроить праздник для умиротворения духов или по случаю победы.

Навыки, повышающие работоспособность: **Elements, Land**; приобретаемые навыки: **Land**.

CHOP — лесоповал. Заведите чемпиона в лес и отдайте команду. Когда от леса на данном участке останутся одни пеньки, чемпион останется на месте (как и при оставшихся командах) в ожидании команды. Начинайте рубить лес возле полей так, чтобы в последующем земледельцы могли двигаться по прямой ~~как~~ можно дальше. Не бойтесь рубить лес: в дальнейшем Вы можете закупить его у соседей или восстановить с помощью магии. При вырубке леса уменьшается его **LEVEL**. Дерево необходимо для строительства и производства различных предметов. Использовать дерево в качестве товара не желательно.

Навыки, повышающие работоспособность: **Heroism, Might**; приобретаемые навыки: **Might**.

MINE — добыча метала. Для этого чемпиона придется отправить на любой каменистый участок местности. Все, что можно сказать по этому вопросу, уже описано в предыдущем абзаце.

Навыки, повышающие работоспособность: **Heroism, Might**; приобретаемые навыки: **Might**.

COWHERD — пасти коров. Очень полезное занятие, так ~~как~~ коровы нужны для оплаты услуг бродячих чемпионов, которые за их опре-

деленное количество могут раскрыть Вам секреты магии, что-нибудь рассказать или устроить дружеское состязание **на** мечях для проверки способности Ваших воинов. Пастухи одновременно нужны как для ухода за животными, что со временем приносит увеличение поголовья скота, так и для охраны стада от неприятностей, например, набега соседей. Запомните, коровы — Ваша наибольшая ценность.

Навыки, повышающие работоспособность: Elements, Animal; приобретаемые навыки: Animal.

REST — отдых. Не доводите ~~своих~~ чемпионов до полного истощения — давайте им время на восстановление сил. Друиды **и** барды могут с помощью магии делать различные полезные вещи для своей страны. А так как после производства заклинания они не способны на работу, то, работая с помощью магии, они будут **в** отличном состоянии и к тому же будут развивать свои магические способности. Когда у Вас на одной площадке наберется более 10 чемпионов, то у Вас появится возможность указать место отдыха. На заставке появятся две кнопки HERE — отдых на месте работы, и CITADEL — отправиться на отдых в крепость. При выборе последней возможности чемпион, находившийся в крепости займет место отправившегося на отдых (если, конечно, в крепости кто-то был).

Навыки, повышающие работоспособность: Nature, Vitality.

TRAIN — древняя игра для развития **и** тренировки воинов. Проводить ее лучше на ровном месте **и** с наиболее развитыми чемпионами, которые быстрее наберут необходимый уровень. Если Вы выберете команду VIEW **и** кликнете на одном из чемпионов, то получите его характеристики. В данный момент нам понадобятся только EXPERIENCE **и** STRENGTH — опыт **и** сила. Они отображаются в виде закрашенной полоски **и** двух чисел (текущее значение/максимальное значение). Во время тренировок будет увеличиваться текущее значение опыта. Когда оно догонит максимальное значение, то произойдут сразу две вещи: текущее значение опытности обнулится, **а** максимальное возрастет; **и** возрастет максимальное значение силы. **И** снова все начнется сначала. Начиная тренировать хотя бы одного чемпиона с самого начала игры **и** постарайтесь, чтобы максимальное значение его силы перевалило **за** 230. Тогда он сможет побеждать почти всех путешествующих чемпионов, которые могут после поражения согласиться работать на Вас, **и** он сможет побеждать сборщиков налога, приходящих в начале каждой зимы, в результате чего тот уйдет от Вас с пустыми руками. Еще такого чемпиона можно будет отправить на олимпиаду, когда Вам сделают такое предложение. Результатом победы станет какой-нибудь предмет, обладающий магическими свойствами. **И** уж конечно, он не помещает при ведение войны.

Приобретаемые навыки: Might.

EXPLORE — отправиться в путешествие по ближайшим соседним странам. Ваш чемпион может найти пока свободную землю, куда Вы сможете незамедлительно направить часть своих людей, а также узнает, кто ~~живет~~ поблизости, и Вы сможете наладить взаимоотношения с соседями. Чемпион может за один раз посетить только одну территорию, направление на которую Вы зададите по компасу во время отдачи распоряжения. Когда у Вас уже исследована одна страна, то в заставку команды добавляются кнопки **EXPLORE PROVINCE** и **UNEXPLORE LAND**. Первая кнопка служит для проверки уже имеющейся информации, Вам покажут карту острова и предложат выбрать один из светлых участков. Вторая нужна для исследования еще неизвестных земель. Полученные сведения можно узнать у одного из советников, кликнув на боковой кнопке **COUNCIL**. Возвратившийся с задания чемпион сначала скажет, что он вернулся, а потом — занята ли земля другим племенем или нет.

Навыки, повышающие работоспособность: **Heroism, Stealth**; приобретаемые навыки: **Stealth**.

BUILD — расширение строительства города и крепости. Это приведет к увеличению культуры и мощи Вашей страны (**CULTURE** и **POWER** в таблице ресурсов), которые в свою очередь приводят к увеличению численности людей и солдат у Ваших чемпионов. Для строительства нужны запасы дерева и металла. Строительство окончится, когда уровень города и крепости достигнет 47 единиц.

Навыки, повышающие работоспособность: **Form, Masonry**; приобретаемые навыки: **Masonry**.

MAGIC — занятие магией. Доступна друидам (**DRUID**) и бардам (**BARD**). Причем, заклинания друидов недоступны бардам, и наоборот. Магия не ~~опышает~~ сил у чемпиона, но и хороший результат, ~~скажем~~ в обработке земли, может получить только чемпион с высоким уровнем мастерства. Вместо силы уменьшается показатель **MANA** — магической или духовной силы. Кликнув на этой кнопке Вы получите заставку с таблицей магических рун размером 4 на 3, и двумя символами элементов внизу: верхний из них — символ элементов земли, общий для обеих магий; нижний — символ воды для друидов и символ воздуха для бардов. С помощью магии Вы можете увеличить население страны, поголовье стада, посадить лес, обработать землю и так далее. Магия также полезна и во время ведения военных действий. Те, кто играл в **WARCRAFT**, наверное помнят огненный дождь, уничтожающий наступающих врагов. В этой игре тоже возможен такой тип применения магии, правда не в столь впечатляющей графике, но с похожими результатами. Друиды и барды могут пускать “дым в глаза” отряду противника, сжигать их и забрасывать камнями. Но для всех подобных “фокусов” надо знать магическую

формулу. Ее Вы можете купить у путешествующих друидов, либо можете поэкспериментировать сами. А пока подумаю, стоит ли их давать Вам “бесплатно”.

Навыки, повышающие работоспособность: Nature, Spells; приобретаемые навыки: Spells.

VIEW — осмотр. “Включив” эту команду, Вы заблокируете остальные кнопки и сможете уточнить информацию о предмете. Для этого надо кликнуть на нужном предмете и взглянуть на появившуюся заставку. Эту команду заменяет нажатие на правую кнопку мыши, когда Вы ничем не управляете. Здесь нам необходима только информация о чемпионах. Кликнув на чемпионе, Вы получите заставку со следующей информацией. В верхнем правом углу будет “портрет” чемпиона, справа от него имя и тип чемпиона. Затем в правой половине Вы увидите уже упоминавшиеся характеристики: EXPERIENCE — опыт, STRENGTH — сила и MANA — “магическая сила”, необходимая для свершения заклинаний, а также в рамке указывается местность, на которой находится чемпион, и кнопка END для выхода. С правой стороны рамок показателей опыта, силы и магической силы могут располагаться кнопки (по одной у каждой рамки), кликнув на которые, Вы получите некоторую информацию. “Мешочек” рядом с рамкой опыта говорит, что данный чемпион обладает набором магических рун (кликнув, Вы получите таблицу с рунами). У рамки силы находится кнопка для осмотра предмета, имеющегося у чемпиона. А кнопка возле рамки магической силы вызывает список способностей чемпиона, полученных путем тяжелого труда. В левой же половине располагается таблица, из которой можно узнать оценку: ARMS — вооруженности чемпиона; DEXTERITY — ловкости; MIND — умственным способностям; CHARM — очарованию, обаянию; FAMILY — численности семейства чемпиона; SOLDIER — численности армии; ABILITY — способностям чемпиона. Эту заставку (назовем ее “меню характеристик” Вы будете получать и в других случаях при нажатии кнопки VIEW).

КК представляют из себя очень выразительные рисунки, так что с опознанием команд проблем возникнуть не должно.

БОКОВЫЕ КНОПКИ

FILE — вызывает стандартный набор кнопок для: SAVE GAME — сохранения и LOAD GAME — загрузки игры; RESTART GAME — начать игру сначала; QUIT GAME — выйти из игры.

OPTION — позволяет настроить некоторые функции игры по собственному выбору. MUSIC и SOUND EFFECT служат для включения и выключения музыки и звуковых эффектов. MESSAGE SPEED регулирует время появления сообщений. MOUSE SPEED — позволяет отрегулировать

вать скорость движения курсора по экрану. Для регулировки используется полоска сдвигающимся курсором, возникающая при кликании на последние две кнопки. QUIT PLAYER — ставит игру на “автоматическое управление”, **Alt** и кнопка “OBSERVE A DEMO GAME” в стартовом меню.

MAP — вызывает на экран карту, на которой Вы узнаете расположение стран, с которыми у Вас были контакты. Причем красным будут закрашены те из них, о которых у Вас нет свежей информации, а белым те, где Вы недавно побывали. Если Вы кликнете на надписи MAP и будете удерживать кнопку мыши, то сможете передвинуть рамку с картой на другое место.

COUNCIL — обратиться за помощью к “совету четырех”. Вы окажетесь в комнате с четырьмя сидящими за накрытым **к** обеду столом советниками, каждый из которых может выдать Вам определенную информацию. Начнем перечисления по часовой стрелке с левого края. Первый советник расскажет Вам, чем и где занимаются в данный момент Ваши чемпионы. На экране появится табличка из трех граф: CHAMPION — имя чемпиона, TASK — чем занимается, DESTINATION — куда отправился и когда окончит задание. Вторая советница заведует отделом контрразведки. Кликнув на ней, Вы получите карту острова и вопрос, о какой стране Вы хотите узнать. Информацию можно получить только по странам, выделенным белым цветом. Выбрав страну, Вы увидите площадку, соответствующую ей, и информацию. Эта картинка полностью похожа на то, что Вы видите постоянно в своей стране. Курсор настроен на команду VIEW, поэтому, кликнув на любом предмете, Вы получите его характеристики. Еще изменятся и сами БК: END — покинуть это меню, CHAMPION — узнать информацию о чемпионах, ITEM — узнать о находящихся здесь предметах. Третий советник предоставит информацию об отношении к Вам соседних правителей и может дать Вам **их** характеристики. Когда Вы **к** нему обратитесь, то на экране в окне увидите список правителей, с которыми Вы входили в контакт. Этот список возглавляет “Ваше” имя. Кликнув на кнопке рядом с именем, Вы получите следующую информацию: PRESTIGE — Ваш авторитет, PROVINCES — количество стран, под вашим управлением, CHAMPIONS — количество Ваших чемпионов, FOLK — Ваше население. При кликании на кнопке возле имени правителя соседней страны Вы получите данные о его авторитете и уровне мира между Вашими странами (PEACE). А у четвертого находятся сведения по всем командам, встречающимся в игре. Вам надо сначала выбрать тип команды (TOOL — командные кнопки; возможности, появляющиеся в CITADEL — крепости, BURG — городе, TENT — палатке, BATTLE — на войне), а затем указать и саму команду.

CHAMPION — выдает меню с перечнем чемпионов и их характеристиками. Помимо Ваших, здесь будут так же и путешествующие чемпионы. Рядком располагаются “портреты” Ваших чемпионов, под каждым из них указывается имя, мастерство (LV — LEVEL), сила (STR — STRENGTH) и текущее занятие чемпиона, а также кнопка VIEW для просмотра характеристик. Под всем этим располагается полоска для передвижения “портретов”, так как больше трех на экране не уменьшается. Передвигать можно, либо кликая на стрелочках по краям полоски, либо кликая на самой полоске. Кнопка SORT позволяет рассортировать чемпионов по определенному признаку, выбираемому в появляющейся таблице при кликании на этой кнопке. Это меню будет часто встречаться в дальнейшем, поэтому дадим ему условное название “меню чемпионов”.

ITEM — список и количество предметов в Вашей стране. Меню в своей основе похоже на предыдущее. Похожая картинка будет появляться и в дальнейшем, так что назовем ее “меню предметов.”

END — окончание хода. Кликнув на ней, Вы не сможете повернуть назад — время не остановишь. Окончив вычисления, программа переведет календарь на месяц вперед и снова вернет Вам управление.

BURG (город).

На каждой территории находятся три строения — город, крепость и шатер, различающиеся только по их уровню. На своей территории Вы всегда можете попасть в любое строение и в любое время. Для этого надо всего лишь кликнуть на строении, и Вы получите заставку, соответствующую выбранному зданию. Подвигайте по заставке курсором, и Вы заметите появляющиеся “подсказки”. В каждом здании есть выход — EXIT. Все отдаваемые команды требуют подтверждения и поэтому после их запуска изменить ничего не удастся. Больше сказать нечего, поэтому перейду к самим командам.

POLL — Ваш консультант (ADVISOR) всегда готов помочь Вам с советом о состоянии дел. Мнение населения и Ваших чемпионов выносятся здесь на Ваше усмотрение. Этот совет может помогать вести Вашу страну к более сильному и более преуспевающему будущему. Однако такой опрос будет отличаться для каждой страны, которыми Вы управляете: что работает в одном месте, может вызвать хаос в другом.

MOVE — переезд на новое место жительства. Когда у Вас есть еще одна или несколько провинций или Вы хотите занять пока свободную землю, Вы можете воспользоваться этой командой и отправить одного или нескольких чемпионов на новое место жительства. Если у Вас есть, куда переезжать, о чем сообщит консультант, то перед Вами появится карта и вопрос о месте назначения. Выберите светлый участок и кликните на нем — появится меню чемпионов с предложением выбрать одно-

го из них или целую команду. Для выбора надо кликнуть на “портрете” чемпиона, а если посылаете нескольких, то и на “портретах” его напарников. “Портреты” выделятся более ярким цветом. Для отмены выбора надо снова кликнуть на неправильно избранном чемпионе — “портрет” погаснет. Теперь кликните на ОК, и Вы попадете в новое меню, где должны будете снабдить переезжающих зерном, металлом, деревом и скотом. В принципе, это делать необязательно, так как в каждой стране уже есть определенные запасы. В этом меню Вы должны по очереди кликать на кнопках с рисунками вышеперечисленных предметов, что приведет к появлению “счетчика”, представляющего из себя окошки с нулями. Окошки соответствуют единицам, десяткам, сотням и далее. Кликая снизу окошка, Вы будете способствовать увеличению числа в нем, и для уменьшения надо кликать на верхней части окна. Загрузившись, снова кликните на ОК и посмотрите на итоговую таблицу. В ней обнаружится три пункта: DESTINATION — место назначения, CHAMPION — имя чемпиона или их общее количество, ITEM — список предметов, которые они возьмут с собой. Последнее нажатие на ОК, и Ваш чемпион отправляется в путь.

GREAT — создание различных предметов. Первое, что предстоит сделать, это в меню чемпионов выбрать одного из них. Затем Вы попадете в новое меню, где предстоит выбрать изготавливаемый предмет. Под каждым предметом находится кнопка VIEW, позволяющая получить о нем информацию. В верхнем правом углу окна с рисунком предмета стоит цифра, показывающая, сколько таких предметов уже есть в Вашей сокровищнице. Выбор чемпиона и предмета осуществляется посредством кликанья левой кнопкой мыши на “портрете” или рисунке. Для отмены выбора надо сделать правый клик мышью. Кликните на ОК и посмотрите на итоговое меню. Обратите внимание на то, что скажет Вам чемпион. Допустим, Вы заказали ему изготовить брошь (BROOCH), тогда Вы получите следующее сообщение: “I CAN MAKE A FINE BROOCH FROM 60 OF OUR METAL IN 3 MONTH. SHALL I BEGIN?” — “я могу сделать брошь из 60 единиц нашего металла за 3 месяца. Могу и начинать”. А ниже Вы увидите имя чемпиона (CREATOR) и количество дерева и металла (ITEM), необходимого для работы. Подтвердите (кликом на ОК) Ваше решение и “процесс пойдет”.

У каждого чемпиона свой набор изготавливаемых предметов, зависящий от типа и характеристик самого чемпиона. Например воины (WARRIOR) “специализируются” в основном на оружии, и барды (BARD) и друиды (DRUID) на более мирных и практичных вещах. С повышением уровня и способностей (LEVEL и ABILITY) чемпиона расширяется и круг изготавливаемых им предметов. Самый простой, занимающий крайнее левое положение в меню выбора, предмет дает прибавку к харак-

теристике в +5 единиц (например CLUB прибавит к характеристике ARMS 5 единиц). Стоящие справа от него по мере удаления дают +10, +15, +20 и так далее единиц.

Навыки, повышающие работоспособность: Form, Crafts; приобретаемые навыки: Crafts.

CARAVAN — торговля с соседями. Способствует повешению мирных взаимоотношений между странами. Возможна при условии, что Вы знаете о существовании племени на одной из обследованных территорий. Попад в это меню, Вам сначала надо на карте выбрать страну, с которой Вы хотите торговать. Консультант Вам скажет, сколько времени займет дорога до указанного места и попросит подтверждения: "IT WOULD TAKE 2 MONTHS TO COMPLETE TRADE WITH THE MEADHE. SHOULD ME GO?" — "торговля с MEADHE займет 2 месяца. Нам собираться?". Кликнув на YES, Вы попадете в меню чемпионов, где Вам придется сделать очередной выбор. Далее надо будет выбрать товар для торговли: зерно, дерево, железо или коров. Для этого надо кликнуть на кнопке с соответствующим рисунком, что приведет к появлению счетчика, на котором Вы должны выставить количество товара. В завершении Вы получите итоговую таблицу, в которой указывается страна, в которую отправится караван (DESTINATION), имя чемпиона, везущего товар (GUIDE) и количество перевозимого товара. Кликните на OK и караван отправится в путь. Напоследок чемпион скажет, что успешная сделка приведет к усилению дружбы между странами. Старайтесь в качестве товара использовать только зерно — остальное Вам понадобится самим.

Когда караван прибудет на место, на экране появится окно на фоне тронного зала, в котором будут вестись переговоры о сделке. Сначала Ваш чемпион поговорит с правителем той страны, а затем Вам предложат выбрать один из четырех видов товара — зерно, коровы, древесина, металлы, причем квадратик с рисунком товара, привезенного Вами, будет закрашен и не действует. После того, как Вы кликните на "образчике" товара, Вам скажут, сколько и за какую цену Вы можете его купить. Также Вы увидите меню из трех кнопок, позволяющих: ACCEPT TERMS — подтвердить сделку и закончить торговлю; BARGAIN — попытаться увеличить количество покупаемого товара; CHANGE GOODS — назначить другой товар для обмена. Прежде чем отправлять караван, узнайте через одного из членов совета, есть ли требуемый Вам товар в той провинции, куда может отправиться караван.

Подобные караваны с товаром придется принимать и Вам самим. На экране также появится тронный зал с окном по середине. Вам, после представления гостей, надо сделать следующий выбор: WELCOME — по-

приветствовать гостей и рассмотреть их предложение; GREET — Вас ждут великие дела, и Вы просите купцов побыстрее приступить к делу; DECLINE — отменить сделку. Если Вы согласитесь, Вам скажут сколько товара Вы можете продать за предлагаемое количество, скажем, зерна. Затем на экране появится “счетчик”, и Вам предстоит набрать количество продаваемого товара. Это число полностью зависит от Вас и, конечно, не стоит продавать все свои запасы.

Навыки, повышающие работоспособность: Parley, Barter; приобретаемые навыки: Barter.

CITADEL (крепость).

Без лишних слов приступим к описанию возможностей, возникающих при попадании в крепость.

DISMISS — вызвать любого чемпиона, находящегося на Вашей территории, для разговора один на один с целью выяснить лояльность данного чемпиона к Вашему племени. После диалога у Вас появятся две возможности: DISMISS — выгнать чемпиона за пределы страны и RETAIN — оставить его на прежнем месте.

TREASURY — раздача предметов чемпионам. Как всегда, сначала Вам предстоит выбрать чемпиона. Дальнейшие события могут пойти по трем, хотя и похожим, путям. Первый: если у Вас кроме предметов ничего нет, то появится меню для выбора предмета. Выбрав предмет, Вы попадете в итоговое меню с именем чемпиона (CHAMPION), названием (ITEM) и рисунком (GIVE) предмета. Если Вы не передумали, то кликните на OK и играйте дальше. Второй: Вам надо выбрать, какой тип предмета Вы собираетесь дать обычный — (GIVE ITEM) или магическую руну GIVE STONE RUNE. Затем все пойдет, как и в первом случае. Третий: у чемпиона уже есть предмет, поэтому для начала Вам предложат сменить предмет (CHANGE ITEM) либо забрать предмет (TAKE ITEM). И дальнейшее снова повторится, как в первом случае.

Каждый предмет повышает одну из характеристик (ARMS, DEXTERITY, MIND и др.) и поэтому надо раздавать предметы в зависимости от поставленной перед чемпионом задачи. В дальнейшем станут появляться предметы, увеличивающие сразу две характеристики (например, кинжал (DAGGER) дает прибавку к ARMS +20 единиц и к CHARM +10 единиц). Проблем с предметами возникнуть не должно: дайте чемпиону, скажем, BATTLE AXE (боевой топор). Теперь войдите в меню чемпионов и нажмите там на кнопку VIEW. В таблице с оценками данных чемпиона Вы увидите, что пункт ARMS, во-первых, увеличился, а во-вторых, окрасился синим цветом. Эта окраска и говорит, какие изменения дает данный предмет.

DELEGATE — если под Вашим контролем находится больше одной страны, то Вы можете отдать приказ на разработку ресурсов одной из них. Если есть такая возможность, Вам дадут карту, где белым отмечены земли, для которых можно отдать такую команду. Число, обозначающее размер страны, на карте потемнеет. Для возвращения управления надо провести такую же операцию, но окончится она противоположным результатом. А чемпионы находящиеся в этой стране начнут добывать метал и древесину.

Навыки, повышающие работоспособность: Parley, Politics; приобретаемые навыки: Politics.

RECOMMEND — Вы можете отослать чемпиона к другому правителю с предложением встать ему под Ваши знамена. Если он откажется, а Вам очень хочется присоединить его территорию, то придется начинать войну...

Навыки, повышающие работоспособность: Parley, Politics; приобретаемые навыки: Politics.

TRIBUTE — чтобы установить взаимоотношения с другой страной, Вам придется послать одного из чемпионов с каким-нибудь товаром в качестве дружественного дара. Посылать дары можно систематически — результатом станет повышение взаимоотношений между странами. Такие же дары получать будете и Вы. В качестве дара можно отослать зерно, металл, древесину или коров. Вполне достаточно будет 200 — 300 единиц зерна. Как и в большинстве предыдущих случаев, Вам по очереди надо указать страну на карте, выбрать чемпиона и назначить дань. После посмотреть итоговую таблицу и принять окончательное решение.

По прибытии чемпиона на место, на экране возникнет изображение тронного зала с окном по середине экрана. В этом окне в противоположных углах Вы увидите правителя той страны и своего чемпиона. Они проведут дружескую беседу, за которой Вы можете наблюдать и узнаете результат.

При прибытии дипломатов и Ваше государство, Вы снова окажетесь в заставке из предыдущего абзаца. Но перед Вами уже будет стоять выбор: **WELCOME** — принять посла со всеми полагающимися почестями (в переводе под почестями подразумевается бокал вина); **MEET** — сразу встретится с послом и перейти к рассмотрению договора; **DECLINE** — отправить посла с пустыми руками домой. Если Вы все-таки встретились с послом, то Вам предоставляется снова три возможности: **ACCEPT** — сразу утвердить мирный договор; **CONSIDER** — попробовать внести изменения; **DECLINE** — отказаться от подписания договора.

Навыки, повышающие работоспособность: Parley, Politics; приобретаемые навыки: Politics.

WAR — у развивающегося государства в определенный момент развития возникает потребность в расширении своей территории, особенно если исходная территория не может обеспечить потребности в материалах. И когда это невозможно решить мирным путем, то начинаются войны. Сначала Вам предстоит выбрать командующего будущей армией в меню чемпионов, после чего придется указать на карте территорию, где развернется битва. Теперь Вы снова вернетесь в меню героев, где сможете набрать армию, максимально состоящую из семи чемпионов. Далее Вам надо указать количество зерна, которое войско возьмет с собой на пропитание. Еще раз подумайте, смотря на итоговую таблицу, все ли Вы сделали правильно, и нажмите ОК. Сами же военные действия будут описаны ниже.

Навыки, повышающие работоспособность: Heroism, Stealth, Might, Nature, Spells, Vitality, Parley, Politics.

CATTLE RAID — набег на соседнюю территорию с целью похищения скота. Думаю, Вы уже набрались кое-какого опыта в обращении с менюшками, поэтому скажу, что Вам предстоит выбрать чемпиона и указать территорию. В набеге может участвовать до трех чемпионов. В результате набег чемпионы пострадать не могут, но уровень взаимоотношений между странами упадет. А в довершение обиженные соседи попытаются стянуть Ваших коров. После нажатия кнопки END Вы увидите соседнее государство и своих чемпионов, пытающихся добраться до стада. Местные жители начнут их отгонять криками типа “прочь отсюда, воры”, но рукоприкладством заниматься не станут. А Ваши чемпионы, обиженные на столь нехороший прием, повернут назад. Все действия как и при Вашем рейде, так и при рейде соседей за Вашим добром, происходят автоматически и вмешиваться в них не стоит. Кстати, когда нападают на Вас, Вы можете перевербовать чемпионов соседей. Это произойдет, когда Ваши люди успокоятся, а “грабители” перестанут предпринимать какие-либо действия. Боковые кнопки у правого края экрана изменятся, и управление вернется в Ваши руки. Нажав на кнопку DUNGEON, Вы получите список “загостившихся” чемпионов. Здесь Вы можете просмотреть их данные и решить, кого Вы захотите принять к себе. Теперь, кликнув на CONCLUDE, Вы по очереди будете встречаться с чемпионами, которых должны попытаться переманить на свою сторону. В новой менюшке обнаружится “портрет” потенциального рекрута, окно для текста и несколько кнопок. Начнем с того, что у Вас всегда есть возможность изгнать чемпиона, кликнув на кнопке EXILE. Но Вы всегда должны попытаться завербовать его кнопкой RECRUIT. Здесь без разговоров дело не обойдется. Не стоит приводить все возможные варианты — все определится по результатам разговора. Если в итоге надпись RECRUIT по-

краснеет, то чемпион отказался от почетной службы в Ваших рядах. Ну, а если этого не произойдет, то он согласился, и при наличии других кандидатов, Вы займетесь другим чемпионом. И осталась кнопка RELEASE, позволяющая отпустить неудавшегося грабителя с миром на все четыре стороны. Кончив разбираться с грабителями, кликните на END и игра вернется в свое прежнее русло.

Навыки, повышающие работоспособность: Heroism, Stealth; приобретаемые навыки: Stealth.

TENT (шатер).

По острову путешествует много свободных чемпионов, которые не прочь предложить свои услуги тому, кто заплатит за их старания. Когда Вы увидите на справочном окне, что в шатре кто-нибудь есть, то обязательно зайдите туда и узнайте, кем является гость. Оказавшись в шатре, Вы увидите один или несколько "портретов" путешественников, кликнув на каком-нибудь, Вы сможете узнать подробности о чемпионе. На экране возникнет заставка с несколькими кнопками выбора и кнопкой VIEW, позволяющей узнать характеристики этого чемпиона. Когда Вы будете что-либо покупать, на экране будет появляться окно с текстом, где приводится стоимость услуги. Например: "Nothing in life is free. Will you give me 10 head of CATTLE for my time? YES, NO" - "ничего в жизни не дается задаром. Дадите Вы мне 10 голов скота за потраченное мной время".

TALK — путешествующие чемпионы могут рассказать что-нибудь интересное о себе (YOURSELF), других чемпионах (CHAMPIONS), соседних землях (OTHER LANDS) и племенах (OFFER TRIBES). Вдоволь наболтавшись, кликните на END, что позволит вернуться к начальному выбору.

RECRUIT — всегда пытайтесь нанять чемпиона с помощью этой кнопки. Если он согласен, то Вы получите следующее сообщение: "I GIVE YOU MY PROMISE OF SERVICE AND COMPANIONSHIP". Если же чемпиону что-то в Вас не нравится, то он откажется: "YOUR OFFER IS GENEROUS, BUT I MUST REFUSE".

CONTEST — бродячие чемпионы-воины всегда готовы, правда за определенное количество скота, сразиться с Вашими чемпионами. Опыт, полученный Вашими чемпионами в таком дружеском соревновании, принесет большую пользу во время других сражений, особенно в сражениях один на один. Перед назначением схватки всегда смотрите характеристики чемпиона. Если у Вас нет более сильного чемпиона, то старайтесь и не думать о соревновании. А вот если Вам удастся победить, то Вы можете заполучить в свое распоряжение неплохого бойца.

TALES — помимо путешествующих чемпионов-воинов существуют еще и чемпионы-барды. Они являются хранителями истории острова. Своими знаниями они могут поделиться с Вами, если, конечно, сможете им заплатить. Они расскажут о древних предметах, облегчающих жизнь, или прочтут поэму для поднятия духа населения.

LEARN — если есть бродячие воины и барды, то почему бы не быть путешествующим друидам. Они всегда готовы обучить Вас магическим заклинаниям и, как всегда, за деньги, то есть за коров. За каждое заклинание придется платить отдельно.

PART — покинуть чемпиона, с которым Вы только что общались, и либо покинуть шатер, либо обратиться к другому чемпиону.

Часто чемпионы проводят в шатре больше одного месяца. Поэтому заглядывайте туда почаще: может кто-нибудь переменит свое мнение и поступит к Вам на службу, либо поделится новым секретом. Но никогда не платите два раза за одинаковую информацию!

ВОЙНА

Как говорилось выше, одна из Ваших целей — объединение острова, и желательно мирным путем. Но вот Вы послали делегацию (RECOMMEND) к ближайшему соседу с предложением присоединить его владения к вашим и получили отказ. Остается собрать армию и попробовать “вправить мозги” нерадивому правителю. Воевать Вы можете только со страной, имеющей общие точки соприкосновения с Вашей державой. Отправляясь в путь, не забудьте снабдить войско зерном. Не жадничайте — лучше дайте больше, ведь остаток никуда не денется, а вот голодная армия для боевых действий не годится. Постарайтесь снабдить чемпионов наиболее лучшим оружием из имеющегося запаса. В команду желательно включить хотя бы одного барда и одного друида, которые будут вести огневую поддержку и помогать воинам восстанавливать силы.

Итак, Вы, после отправки армии, закончили раздачу ценных указаний оставшимся на родине чемпионам и кликнули на END. Через некоторое время Вы вместе со своей армией попадете в соседнюю страну. Прежде всего разберемся с информацией, поступающей с экрана. Полному изменению подверглась вся верхняя часть. Она теперь разделилась на две части, каждая из которых отображает состояние обеих армий. В середине располагаются два “портрета” чемпионов — один Вашего главнокомандующего, другой властителя захватываемых земель. Под “портретами” Вы увидите имена чемпионов. Обратите внимание на цвет, которым эти имена написаны. Если имя Вашего чемпиона написано синим, то в справочном окне таким же синим цветом будут написаны имена остальных Ваших чемпионов, когда Вы к ним будете обращаться. Соответственно

имена противника пишутся красным цветом. Половинки верхней части зеркально совпадают, поэтому опишем только одну из них — левую. В самом верхнем окне дается название племени. Под ним располагаются две пары окон. Первая пара: в левом окне виден символ войска, в правом дается количество чемпионов, из которых состоит войско. Вторая пара: в левом окне приводится количество зерна, а в правом количество солдат в войске. Ниже этой четверки окон в левой половине дается название земли, где происходит сражение, а в той же месте, но уже в правой половине, Вы увидите календарь. Теперь перейдем к справочному окну. Там, как и прежде, приводится информация об окружающей местности, но при наведении на чемпиона Вы получите следующее: в первой строчке дается его имя; во второй уровень LV (LEVEL) и число солдат SL (SOLDIER); в третьей ST (STRENGTH) и духовная энергия MA (MANA). В обычном состоянии в справочном окне приводится число и название части дня, направление ветра (WIND) и погодные условия (WEATHER). Боковые кнопки пока отсутствуют, и на площадке Вы не можете “войти” ни в какое строение. Сама площадка осталась без изменений, кроме расположения и формы ландшафта. Управление чемпионами происходит по очереди, причем Вы не можете выбрать из своих чемпионов и должны “ходить” тем, кого получите. Команды чемпиону отдаются кнопками, которые располагаются по бокам чемпиона. Для отдачи таких команд, как переговоры, поединок и прочие, требуется наличие “партнера” на соседней с вашим чемпионом клетке. Для отмены команды, если она еще не выполнена, кликните еще раз на чемпионе или нажмите на правую кнопку мыши. А вот и сам список команд:

MOVE — кликнув на этой кнопке, Вы можете передвинуть чемпиона. Передвижение возможно только на определенное расстояние, которое будет отмечено синим цветом. Появившись квадратиком укажите желаемое местонахождение для данного чемпиона и нажмите на левую кнопку мыши. Если конечной целью был чемпион противника, то Вас запросят о необходимости сражения с ним. На перемещение оказывает влияние ландшафт и погода. Чем больше уровень, например, леса, тем труднее по нему двигаться. Почти то же происходит и при плохой погоде. Так при тумане Вы не сможете видеть дальше собственного носа, что вызовет определенные трудности.

TALK — поговорив со своими чемпионами, Вы можете повысить их способности и силу. Для разговора надо подвести одного чемпиона к другому вплотную и отдать эту команду. На экране появится рамочка с предложением выбрать либо разговор (ENCOURAGE), либо обмен предметов между чемпионами (CHANGE ITEM). А пообщавшись с чемпионами противника, Вы внесете некоторую сумятицу в их ряды. Переговоры с

лидером вражеского войска о сдаче могут привести к мирному итогу войны. При общении с врагом появляется следующий выбор: **NEGOTIATIVE** — попытаться договориться с врагом, **TAUNT** — если попытка с переговорами ничего не принесла, Вы спокойно можете облить противника грязью.

Навыки, повышающие работоспособность: **Parley, Politics.**

RETREAT — приказ на отступление. Если такую команду получит лидер Вашего войска, то за ним потянутся и остальные чемпионы. При отступлении Ваших чемпионов может захватить противник и переманить их.

DEFEND — команду защищаться нужно отдавать в случае, когда рядом находится противник, а Ваш чемпион нуждается в отдыхе для восстановления сил. Сила и магическая сила восстанавливаются медленней, чем при нормальном отдыхе, но зато остаются защищенными.

Навыки, повышающие работоспособность: **Nature, Vitality.**

MELEE — уничтожить рядом стоящего противника. Вызвав эту команду, Вам потребуется указать, на кого Ваш чемпион должен направить свой гнев, даже если он соседствует только с одним чемпионом противника. В этом случае итог схватки будет определяться количеством солдат, их силой и умением воевать. Для отмены этой команды снова кликните на чемпионе.

Навыки, повышающие работоспособность: **Heroism, Might.**

HAND-TO-HAND — поединок между двумя чемпионами. Очень полезная вещь, позволяющая сохранить численность солдат и в то же время победить противника. К сожалению, поединок возможен только при согласии обеих сторон, что происходит не часто. Как и в предыдущем случае, Вам надо указать, с кем должен состояться поединок и работает при нахождении противника на соседних с Вашим чемпионом клетках.

Навыки, повышающие работоспособность: **Heroism, Might.**

MAGIC — применить магию. Тут у Вас будет обширный выбор средств как для атаки, так и для помощи своим пострадавшим чемпионам. Если колдун не сможет справиться с сотворенным заклятием, то он потеряет одну из рун. Как и при чародействе в мирное время, пред Вами окажется таблица с магическими рунами, в которой Вы должны будете набрать заклинание. Но учтите, что ~~шестая~~ четверка рун служит для “регулировки” расстояния, на котором может подействовать заклинание, и в зависимости от мощности будет расходоваться духовная сила. Если старания мага увенчаются успехом, то он попросит указать цель для своего творенья, причем “рабочее” пространство будет отмечено синим цветом.

Если маг все-таки не может дотянуться до цели, то отмените команду кликнув на нем.

Навыки, повышающие работоспособность: Nature, Spells.

REST — команда на отдых. Хотя Ваши чемпионы и будут отдыхать каждую ночь, может возникнуть потребность в дополнительном отдыхе. Но, прежде чем воспользоваться этой командой, постарайтесь отвести чемпиона подальше от противника, так как в момент отдыха он будет практически беззащитен, что в случае атаки приведет к большим потерям.

Навыки, повышающие работоспособность: Nature, Vitality.

Во время военных действий время начинает отсчитываться по дням и начинается отсчет с 1st MORNING — первое число, утро. Потом наступает день (AFTERNOON), вечер (EVENING) и ночь (NIGHT) первого числа, после чего начинается новый день. На ночь вся деятельность затихает и обе армии отдыхают, готовясь к новым сражениям. Так как войска должны питаться, то к общим изменениям прибавится еще и ежедневное уменьшение запасов зерна, взятого в поход.

Сами боевые действия носят предельно “простой” характер. Вам надо победить всех чемпионов противника или попробовать переманить их на свою сторону. Чтобы уменьшить человеческие потери, постарайтесь сосредоточить все внимание на руководителе армии противника, так как после его сдачи или поражения остальные сдадутся на милость победителя. Его имя Вы прочтете под “портретом” в верхней части экрана. Ваши чемпионы и чемпионы противника во время войны могут сдаться и покинуть поле боя. Это может произойти от потери силы, воинов или морали.

Проиграв, Вы можете потерять кого-то из своих чемпионов. В случае выигрыша на экране появятся боковые кнопки, описанные в главе CITADEL в пункте CATTLE RAID и позволяющие нанять побежденных чемпионов. Если кто-то из них не согласится наниматься к Вам, то, когда Вы его выгоните, Вам достанется его предмет. После победы все воевавшие чемпионы останутся на новой территории, и Вам придется перераспределить их между своими странами.

При нападении на Вашу страну на правой половине кнопок появятся две новых: FIGHT — уничтожить врага; RETREAT — при наличии другой территории, уйти с поля боя. В дальнейших событиях новшеств не предвидится.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Под конец я все же приведу наиболее распространенные магические заклинания. На всякий случай напомним еще раз: магия бардов и

друидов несовместима, и не удивляйтесь отсутствию результатов, если что-нибудь напутаете. Заклинания будут писаться в виде ряда кодов через точку с запятой с названием нужного элемента в конце (на английском). Коды присвоены каждой клетке магической таблицы, которую Вы видите ниже:

+-----+			
A1	A2	A3	A4
+---+---+---+---			
B1	B2	B3	B4
+---+---+---+---			
C1	C2	C3	C4
+-----+			

BARD MAGIC.

Мирные заклинания:

A3; B3; C4; EARTH — UP POPULATION — прибавка рождаемости за месяц.

A1; B2; C4; AIR — CATTLE BIRTH — увеличение поголовья скота.

A2; B1; C1-C4; EARTH — FARM — обработка земли.

A3; B4; C1-C4; AIR — ENCOURAGE — поднять уровень ABILITY у всех чемпионов на данной территории.

Боевые заклинания:

A2; B1; C1-C4; AIR — SMOKE — напустить туман на чемпиона противника.

A3; B3; C1-C4; EARTH — DECREASE MORALE — понизить ABILITY у чемпиона противника.

A1; B2; C1-C4; EARTH — FIREBALL — огненный шар, необходимый для уничтожения солдат противника.

DRUID MAGIC

Мирные заклинания:

A4; B4; C4; EARTH — PLANT — посадить лес.

A2; B3; C1-C4; WATER — EXTINGUISH — потушить пожар, напущенный одним из чемпионов Балора.

A1; B2; C1-C4; EARTH — TRANSFER MANA — увеличить духовную силу.

Боевые заклинания:

A3; B1; C1-C4; EARTH — TREE TANGLE — поджечь часть территории, на которой находится противник.

A3; B4; C1-C4; WATER — CLAMOUR — дает друиду временную силу, чтобы он мог бороться как воин.

A4; B4; C1-C4; EARTH — CONFUSION — лишает противника подвижности.

A4; B4; C4; EARTH — RAISE ARMY — “вернуть” солдат с того света.

A2; B2; C1-C4; WATER — LIGHTNING — поразить врага молнией.

A3; B1; C1-C4; WATER — HEAL — для восстановления сил своих чемпионов.

A2; B1; C1-C4; EARTH — HURT STONES — забросать врага камнями.

A4; B3; C1-C4; WATER — FLOOD — вызвать наводнение.

A1; B2; C1-C4; WATER — PROTECTION — усилить защиту чемпиона.

A1; B2; C1-C4; EARTH — ORB OF LAVA — наслать огненный шар на противника.

Большинство мирных заклинаний действует вблизи от колдующего, о чем будет свидетельствовать синяя окраска ближайшего района.

Однако не будем открывать всех секретов и оставим некоторые приятные сюрпризы, раскрыть которые предоставляю Вам, что принесет дополнительное удовольствие от игры. Советы так же оставляю при себе. Вот, пожалуй, и все.

COBRA MISSION: PANIC IN COBRA CITY

И — Megatech Software

Г — 1992

О — 10,4 Мб

М — EGA, VGA

У — Keyboard, Mouse

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox Sound Master

П — 80286

Эй, крутые ребята! Вам нравится быть окруженными красивыми девушками, а также часто постреливать из оружия? Тогда этот квест для Вас. Если кто-то уважает приключения Ларри из одноименной игры именно за их сексуальную направленность, то от “Кобры” эти люди получат удовольствие по максимуму. Графика — класс, и хотя картинки не выходят за рамки самого откровенного, все же они очень эротичны. Если Вы хорошо знаете английский язык и понимаете, что говорится в любовных сценах, то поймете, что это гораздо круче, чем просто эротика... У

меня при чтении первой же сцены глаза на лоб полезли (от цензуры я такого не ожидал).

А начинается все просто — Вы частный сыщик (PI — Private Eye), приехали в город Кобра к своей подружке, чтобы отдохнуть. Да не все в порядке в этом городе — девушек крадут, полиция сотрудничает с мафией, мафия изготавливает наркотики, а каждый второй житель города — вообще бандит и так далее. Хорошая почва для работы частного детектива, да не простого, а крутого!

При запуске новой игры сначала введите свое имя, потом имя подружки. Хотите Мадонну — пожалуйста, хотите Синди Кроуфорд — будьте любезны! Да, чтобы не называть подружку все время “девушка”, для игры я тоже возьму какое-нибудь имя, ну, пусть ее зовут Ксения. Еще введите имя своего главного врага (начальника, Владимира Ильича Ленина или Люка Скайвокера) и начинайте игру.

Итак, приплыв на лодке, Вы вступаете на городской мост. Посмотрите в бинокль на обнаженных красоток, и после этого кадра Вы уже не оторветесь от игры! За удовольствие надо платить. Трое уголовников явно не хотят дружить с Вами и пытаются Вас убить. Вынимайте пистолет и отстреливайте гадов. Всю последующую игру Вы будете постоянно встречаться с врагами и, по моим подсчетам, наполовину сократите население Кобры. Теперь Вы идете дальше и встречаетесь с тем, к кому ехали — с нашей Ксюшей!

На этом автоматическая часть игры заканчивается, и начинается само приключение. Не бегите сразу куда попало. Запомните как выглядит Ваш дом (красный, красивый). Слева от Вас будет синий домик фотографа — об этом позже. Если Вы пройдете немного вправо, то там увидите большое угловатое здание почты под названием “Rocket Delivery”.

Как Вы уже догадались, правая клавиша мыши — выход в меню, позволяющее делать все, что можно (по ходу действия я буду вводить Вас в его суть), а левая — вызывает выполнение того или иного пункта.

Когда Вы деретесь с бандитами, то, во-первых, убивайте их всех. Я сначала думал, что красивые девушки никак не могут быть в числе уличных банд — оказалось наоборот. Во-вторых, следите за индикатором в правом верхнем углу. Возрастающая шкала показывает время до удара, а полоска под ним (изначально желтая) — силу противника. По мере нанесения ударов желтая полоска превращается в красную. Ваша энергия тоже ограничена, но если одного из Вас отлупят, второй сможет продолжить бой, а побитый человек все равно откачается, но уровень здоровья будет — единичка.

За каждую победу над бандитом Вы получаете несколько очков опыта и деньги. Очки нужны для поднятия уровня крутости — при этом

Ваше здоровье тоже возрастает. Деньги же используются по прямому назначению — для покупки одежды, оружия и прочего. Что касается оружия, то практически все Вы можете найти на улицах города и в домах. В домах, как правило, все вещи валяются около предметов обстановки — кроватей, цветов, под ковром. Полезный совет: обыщите весь дом! Тогда Вы наберете очень много вещей и будете очень-очень крутым!

Еще один объект, который Вы будете искать в домах — это предметы женского белья. Никакой пользы они не приносят, но удовольствие Вы получите большое — дело в том, что все это можно обменять у соседа-фотографа на эротические фотографии. Пока просто сходите к соседу. Первые две фотографии Вам так нравятся, что Вы пробуете одолжить бельишко у своей подружки! Ксения — девушка серьезная (пока) и белье не дает, зато с радостью вклепляет затрепину.

Вернемся к делу. Идите в "Rocket Delivery" и получите работу рассыльного. Оденьте красную кепочку (Item — Clothing — Maxim (Ваше имя) — Rocket cap ...). Узнайте, кому предназначена первая посылка (Item — Use Item — Goodies). Теперь посмотрите на выданную Вам карту (Item — Use Item — Map of Central Cobra) — и в путь!

В домике, куда Вы отнесете посылку, под ковром возьмите стальную трубу (Steel Pipe), а на кровати — трусики (потом Вы их сменяете на фотографию). Трубу используйте в качестве оружия — хотя бы отдайте ее Ксении (Item — Weapon — Ksenia — Steel Pipe). От хозяина Вы узнаете, что единственный проход в Западную Кобру — через шлагбаум на переезде, но ключ от него — в руках какого-то мафиози.

Сходите к шлагбауму и убедитесь в этом сами. Силенок, чтобы его сломать, пока маловато. Прогуляйтесь также и к мосту, по которому Вы совсем недавно ходили. Он тоже сломан, а прыгать на 10 метров Вы не умеете. Поэтому возвращайтесь на почту выполнять новое поручение. Так Вы обслужите еще три новых дома и в каждом из них найдете женское белье и еще кое-что полезное. Если перед посещением четвертого дома Вы наденете свою кепочку (PI Cap), то хозяин подарит купон, дающий 20% скидку в магазине в правом верхнем углу.

Да, кстати, в верхней части города есть институт фармакологии. Им нужны подопытные кролики для испытания новых лекарств. Вы можете поработать там кроликом, потому что платят хорошо. Но будьте осторожны, так как лекарства ядовитые, и Вам необходимо будет добегать до института для получения противоядия. Это несложно, но тоже создает проблемы.

Самое время отыскать мэрию — высокое белое двойное здание, и сообщить о том, что мост разрушен. Там бы и рады починить его, но команда рабочих вместе со строительными материалами уехала в Южную

Кобру. А поезда туда сейчас не ходят, потому что в городе всего один машинист, и у него в настоящий момент проблемы. Отправляйтесь на вокзал в левой верхнем углу и узнайте, в чем дело. Оказывается, машинист отправился в Западную Кобру искать свою похищенную дочь.

Сходите в бар. Там побеседуйте со всеми посетителями. Посещение бара обязательно во всех городах, так как именно там Вы получаете слухи, а следовательно, и наводку на предстоящие события. Вам не обязательно сообщат все сразу, поэтому иногда можно несколько раз понажимать на клиента, иногда просто прийти через некоторое время.

В конце концов Вам придется появиться в Клубе 10. Там Вас пока не пустят, сославшись на отсутствие начальства. Поэтому Вы сходите в бар и еще раз поболтайте с посетителями. Здесь Вам прожужжат все уши насчет клуба, и Вы узнаете, что хозяин клуба то — мафиози, торгующий белыми девушками в Гонконге, и ключ от ворот в Западную Кобру у него. Ну, что ж, идем на разборку в клуб! Только заранее запаситесь оружием и лекарствами — на выходе предстоит серьезная драка.

Вот это да — Ксюшу у нас отобрали. Ладно, идите в бар. Там Вам подскажут, что в клуб можно пробраться, выдав себя за разносчика еды. Одевайте красную кепочку и идите в клуб. Когда Вы переговорите с женщиной на входе, она откроет Вам дверь сзади. Как просто! Найдите ключ под ковром и пооткрывайте запертые двери. Помимо Ксении, Вы освободите еще одну девушку — Стеффи, и она даст Вам свой телефон. Отлупите хозяина клуба и заберите у него ключ от ворот. Да, здесь еще валяются два предмета нижнего белья.

Теперь идите к воротам и отоприте их. Добро пожаловать в Западную Кобру. Попутно заметьте, что Центральная Кобра теперь полностью очищена от бандитов.

Итак, мы в Западной Кобре. Идите вверх и отыщите машиниста, одиноко стоящего в скверике. Пообещайте ему отыскать его дочь, и машинист даст Вам свисток.

Здесь тоже нужно получить аналогичную работу и разносить посылки. После посещения всех четырех домов сходите в местный бар, дом мазохистских развлечений и магазин игрушек для взрослых (секс-шоп). В секс-шопе купите все, что можно — впоследствии очень пригодится. В баре Вам дадут наводку на то, что владелец секс-шопа подпольно продает неплохое вино. После этого вернитесь на работу и продолжайте разносить посылки. В одном из домов Ксюша разобьет бутылку дорогого коньяка. Вам необходимо вернуть хозяину такую же бутылку.

Отправляйтесь в секс-шоп и попросите у владельца бутылочку. Он жадный и просто так не дает — требует, чтобы мы сами нашли его секретный склад.

Для этого нам нужно посетить клуб экстрасенсов и сдать Ксюшу на обучение. А пока время нужно проводить так: идите в бар и займитесь любовью со свободно стоящей девушкой (это та самая сцена — внимательно читайте реплики).

Теперь заберите Ксению из клуба экстрасенсов и идите обыскивать секс-шоп (левую стену). Там Вы и обнаружите проход. Возьмите две бутылки и вернитесь к хозяину. Он даст Вам еще одну бутылку джина.

А коньяк отнесите пострадавшему. За проявленную честность он наградит Вас неким журнальчиком на одну тему. После этого возвращайтесь в бар и тщательно болтайте с женщиной, которая хочет выпить. Подарите ей бутылку джина. Пара глотков, и она пьяная. Вытащите из ее кармана карточку для посещения клуба мазохистов и отправляйтесь туда.

Отыщите ключ, развлеките девушку мазохистку, побейте босса (а он довольно крутой). Не забудьте отыскать два предмета женского туалета. Да и дочь машиниста тоже ведь Вы освободили, не так ли? Теперь у Вас есть и ее телефончик, а у города появилась железнодорожная связь с южной его частью. Зайдите в мэрию, и там Вы узнаете, что даже у самого мэра похитили дочь!

Небольшое отступление на сексуальную тему. Забегите домой — теперь в меню появится возможность позвонить по телефону. Звякните какой-нибудь девушке, и она через пару минут приедет. Тут и начинается самый ответственный момент — Вы должны возбудить ее! Для этого Вы можете пользоваться руками, губами и “игрушками” из секс-шопа. Необходимо касаться различных частей тела, а “игрушки” использовать по назначению. За каждое правильное действие Вам нарисуют красный квадратик, за неправильное — белый. Когда Вы возбудите девушку на определенной стадии, то появится другая, более открытая картинка, и так далее до самого интересного. Ну тут уж каждый догадается! (Да, тоже не забудьте: левая кнопка мыши — действие, а правая — выбор аксессуаров).

Сходите на почту и поделитесь мечтой расширить сеть обслуживания. Там так рады проявленной инициативе, что дают Вам карту Южной Кобры.

Садитесь в поезд и отправляйтесь в Южную Кобру. В этой части города уже не нужно работать, то есть разносить заказы, поэтому пойдем сразу в бар. Поболтав с посетителями, сходите в полицейское управление. Туда Вас не пустят, потому что Вы не в военной форме. Зайдите в магазин, торгующий оружием и купите топор — он будет необходим по ходу дальнейшей игры.

Пока сходите в строительную компанию “Атлас” и, переговорив пару раз с девушкой, получите карту полицейского управления. Теперь давайте снова зайдём в бар, ■ там послушаем слухи о том, что некто Геппель сейчас занимается вербовкой солдат. Теперь Вашей задачей ставится обнаружение этого Геппеля на улице города. Переговорив с ним, Вы получите приглашение ■ армию. В качестве “приманки” военные предлагают солдатам бесплатную женщину — вот так! Но Ксюша, присутствующая при разговоре, явно этим недовольна.

И опять в бар. Там Вам намекнут на то, что военную форму можно взять на военном складе. После полученной информации идите на склад и с помощью топора взломайте дверь. Из коробок возьмите атрибуты военного обмундирования, ■ именно: куртку, штаны, ботинки и фуражку.

В военной форме попытайтесь войти в полицейское управление. Охранник все равно Вас не пустит, сославшись на то, что Вы вообще ниже рангом, чем он. Ладно, эта проблема разрешима.

Снова идите в бар. Поговорите с Миком. Он скажет Вам, что в его доме гостит какой-то полковник со своим маленьким сыном. После этого идите в дом Мика. Сынок на месте — при Вашем появлении отскакивает от телевизора и залезает в кровать. Подойдите к телевизору. Ну ничего себе, что смотрит ребеночек! Чистой воды порнушка. Пообещайте мальчонке заложить его отцу. Он, испугавшись, расскажет Вам, где лежит ключ от запертой комнаты — на шкафу рядом с дверью. Возьмите ключ и откройте дверь. Покопайтесь в гардеробе и вытащите оттуда погоны.

Теперь Вы спокойно входите в полицейское управление. Где-то в середине есть узкий коридор, а по бокам — две темные комнаты. На правой стене — дверь в одну из комнат, где Вы сможете найти револьвер М-10 (это очень важная находка). Найдите Геппеля. Он расскажет, что на территории управления имеется секретный ход в резиденцию генерала Фиста. Теперь пришибите Геппеля и отправляйтесь искать секретный проход. По секрету скажу, что искать надо сразу в левой верхней комнате. Ксения чувствует, что секрет где-то там, но пока не может определить точное местонахождение и отправляется в Западную Кобру в клуб экстрасенсов.

А поскольку Вы теперь один и соблюдать правила приличия вроде как-то и не надо, сходите в бар и займитесь любовью с девушкой (кстати, с ней можно поторговаться). После этого поговорите с посетителями. Вы узнаете, что строительная компания “Атлас” строила резиденцию Фиста, и у них можно выпросить карту здания. Что и воплотите в жизнь.

Сходите в Западную Кобру и заберите Ксюшу, после чего ведите ее в полицейское управление. Все, теперь секретный проход открыт. Вы обратили внимание на то, что вылезли из-под статуи? Поковыряйте другие и Вы обнаружите секретную комнату.

Теперь идем в здание, где заседает большой бандит генерал Фист. Перебив большое количество Рыцарей Тьмы, получаем такое же количество ключиков и открываем все двери. Затем, справившись еще с четырьмя рыцарями, нажмите на все лампочки и Вы окажетесь перед самым генералом. Он убивает сам себя, а мы забираем еще одну девочку, дочь мэра.

Уже почти пора идти очищать Восточную Кобру, но сначала нужно найти ее карту. Войдите в дом Фрица, сломайте перегородку и вытащите карту из одного из шкафов. В другом шкафчике Вы можете найти еще один эротический журнал.

Возвращайтесь в Центральную Кобру в свой дом. Дочь мэра сильно отравлена и нуждается в антидоте — лекарстве, которое производится только в Исследовательском Центре в Восточной Кобре. Но все равно — она спасена, поэтому сходите в мэрию и похвастайтесь этим. Вам, конечно, благодарны, но все равно требуют достать антидот.

Все, теперь мост, ведущий в Восточную Кобру, должен быть восстановлен. Отправляйтесь искать приключения в этой части города. Сразу скажу, что в Исследовательский Центр Вы сразу не войдете, потому что там очень холодно, да и кое-какое оружие потом потребуется. Поэтому начнем сначала.

Пройдитесь по верхней улице и зайдите в дом миссис Крисси. Старушенция хочет покушать, поэтому найдите магазин и купите там еды. Когда Вы отдадите еду миссис Крисси, то она подарит Вам устройство для электрошока.

Следующий шаг — два домика на пляже. В первом разбудите спящего мужчину, а во втором переспите с бодрствующей девушкой. (Еще одна сцена, от которой...).

Зайдите в дом Винни. После беседы с хозяином дома мы получаем намек на то, что зимнюю одежду можно получить у Дункана. Так что теперь самое время сходить к Дункану и купить у него вещи за амулет, полученный от дочери мэра.

Теперь одевайте на себя валенки да красное пальто, на Ксюшу — юбочку из плюша, дайте ей в руки электрошок и отправляйтесь в Исследовательский Центр. Электрошок требуется для дезактивации защитной энергии двух роботов, с которыми Вы столкнетесь. Смысл хождения по лабиринту — переключить все восемь синих ламп. В процессе блужданий Вы встретитесь с крутым киборгом, а также поработаете с парой компьютеров, открывающих двери.

И вот наконец Вы встречаете свою давнюю подругу Донну, от которой получаете тот самый антидот, необходимый для лечения дочери мэра. Поэтому, не забыв вернуть одежду и заполучить обратно амулет, вернитесь домой. А после этого зайдите в мэрию, где Вы узнаете, что мэр тоже пошел искать свою дочь. Конечным итогом Ваших блужданий будет вокзал — теперь поезд отвезет Вас на кладбище!

Заходите в первый же домик, и там Вы встретите плененного мэра. Когда Вы покажете ему амулет дочери, он быстро смотается к себе домой. А перед Вами встает окончательная задача — найти и уничтожить главного врага.

В общем, тут уже нет ничего сложного. Нажмите на ближайшую статую, и Вы упадете в само подземелье. Здесь просто двигайтесь по левой стене — тогда Вы аккуратно обойдете всю территорию. Обязательно говорите со всеми “детьми подземелья”. У первого же Вы заполучите магический жезл (Esper Rod), который очень эффективно действует на призраков, ведьм и прочую нечисть. Да, даже таких персонажей Вы встретите в Кобра-сити! В подземелье есть два торговца, у которых можно купить мощное оружие и лекарства. В числе обязательных находится разговор с бывшим начальником полиции, который намекнет Вам на кузнеца Гайю. У Гайи Вы возьмете супер меч-кладенец, с помощью которого и взломаете ворота замка.

А это уже последняя стадия Ваших приключений. Именно в этом сидит тот главный гад — Люк Скайвокер, имя которого Вы ввели при старте игры. Проход, ведущий к нему, защищен четырьмя лазерами. Отключаются они довольно изысканным способом. Вам необходимо на всех трех этажах замка найти четыре кристальных шарика и положить их на верхушки четырех пирамид. Тогда лазеры отключатся. Лабиринт здесь очень непростой, зато наградой за его прохождение будет встреча с ненавистным человеком.

Расправившись с десятком автоматчиков с помощью меча, Вы вступаете в бой со своим главным врагом. Сначала закидайте его всем, что у Вас есть (гранаты, звездочки ниндзя), и потом уже разобраться с ним будет просто.

Ура! Враги перебиты, город полностью освобожден, и даже замок, рассадник нечисти, рассыпался в прах. Вы и Ксения наконец-то возвращаетесь в Центральную Кобру, и весь город аплодирует Вам. А потом наступает момент, которого мы ждали всю игру — любовная сцена с подружкой, которая через месяц становится Вашей женой. На этом кончается холостяцкая жизнь современного Казановы!

М. Лопатин

CODENAME: ICEMAN

И — Sierra on Line

Времена холодной войны, кровавые резни и жуткие сцены насилия всегда волновали Истинных Любителей поиграться. А тут еще и Сиерра подкинула такой разухабистый боевичок, как "Кличка — Айсман". Несмотря на то, что в сценарии явно существуют наглядные лексические недоделки и чувствуется убогость игрушек тех лет, Айсман пользуется большой популярностью и до сих пор.

А сюжет игры очень прост: монстр подводного плавания, борьбы Джиу-джитсу и высвобождения энергии Кундалини товарищ Ваня Уэстланд назначается высшим командованием на воплощение в жизнь операции по освобождению захваченного террористами (конечно же при посредстве КГБ) американского посла Ричарда Лойда...

	1	2	3	4	5
А	н/и		клеркса	бар	
В	штаб		газетки		
С	н/и	откачка	начало	н/и	сережка

Итак, ужасный и беспощадный агент Айсман начинает свои злоключения под знойным солнышком острова Таити, где, говорят, бывал даже сам попугай Иннокентий. Первым делом следует прочесть лежащую на столике газетенку (Read paper). Вставайте (Stand) и идите на (C2), где уже долбятся в волейбольчик незлобно злыдней, к которым стоит присоединиться (play). По прошествии некоторого времени, мячик бухается далеко в океан, и одна леди проворно устремляется к нему вдогонку. Вскоре, как это всегда и происходит, можно будет услышать ее булькающие призывы о помощи. Направляйтесь ей вслед и, по извлечении бездыханного тела из морской пучины, приступайте к откачке.

- 1) Shake And Shout
- 2) Call For Help
- 3) Establish Airway
- 4) Look Listen Feel
- 5) Give Two Breath
- 6) Look Listen Feel

7) Check pulse

8) Begin Compression

Но людская благодарность как всегда ограничивается нервной тряской руки и судорожным лепетанием слова "Спасыба!!!".

Далее возвращайтесь на (С3) и облачайтесь в рубашонку (Wear Shirt), после чего заходите в административный корпус на (А3) и требуйте у клеркши ключ (Talk Lady. Take Key).

Сим ключом отпирается Ваша штаб-квартира на (В1) (самый нижний домик), хотя, впрочем, можно было зайти в комнату и со стороны балкона. Но, так или иначе, внутри придется взять удостоверение личности и мелкую сдачу из выдвижного ящика постельной тумбочки (Open Drawer. Take id. Take Change) и записную книжку из кармана синего костюма (Open Closet. Look Into pockets).

Сию Мелочь надобно обменять на свежак печатной продукции в автомате на (В3) (Deposit Change).

Когда же Вы во второй раз окажетесь у клеркши на (А3), та передаст Вам сообщение от генерала Брэкстона с требованием немедленно звякнуть. Будем считать, что этого еще никто не видел, и продолжим веселье в Чи-Чи Баре на (А4). Но перед этим не поленитесь взглянуть на стену помещения и записать номер транспортной компании (Look Wall).

За одним из столиков понуро сучает смазливая брюнетка, которая самими авторами определена нам на растерзание! Так что без долгих реверансов и слюней заговорите с Объектом и предложите встряхнуть косточками (Talk Lady. Dance).

Далее следует заказать даме бутылочку шампуня, грузно усесться напротив нее (Talk Lady. Order Lady Drink. Talk Lady) и долго на нее пялиться, пока та загадочно не пригласит провести остаток дня У НЕЕ.

У НЕЕ — это, собственно, где она обитает (С5). Ну тут, дабы продолжить охоту за русскими шпионами и китайскими диверсантами нужно знать лишь два слова — Kiss Lady и Talk Lady.

На утро подруга куда-то исчезнет, оставив лишь очень извинительную записку о том и сем (Read Note). Но это никак Наших планов не меняет, и мы продолжим поиски. Но прежде стоит подобрать с силиконовой поверхности пляжа сережку, одиноко блестящую прямо перед выходом из бунгало (Take Earring). Дабы не откладывать дела "на потом", сразу же раздраконим сию сережку (Open Earring. Look Into Earring. Take Film).

Вот теперь уже самое время и послать ответ на сообщение босса. Конкретнее — шлепайте в свое логово и там набирайте телефон генерала из записной книжки (Look Book. Use phone. (Type) 1-202-555-2729). Весь недолгий солдатский лепет Брэкстона будет сводиться к следующему:

“Руки в ноги, ноги в руки и сюда — ко мне!!! НЕМЕДЛЕННО!!!”. Чему Мы послушно и повинемся.

Чтобы оставить в покое этот островок, Вам придется потревожить обитателей транспортной компании Носинхи-Динги по телефону 555-8000. Катер будет ждать Вас на (СЗ).

Долгий путь до Пентагона будет характеризоваться большой секретностью и обилием кислых физиономий. Самый Useful предмет в подобных ситуациях — удостоверение личности, которым придется тыкать в нос каждому встречному. Первым из таковых окажется водитель лимузина, жестко инструктированный доставить Ваню Уэстлэнда (то есть Айсмана) из аэропорта по назначению (Show ID).

Далее, уже в здании рассадника империализма и всяческих злодеяний — Пентагоне, предъявите свое ID администратору, после чего вызывайте лифт (Show ID. press Button).

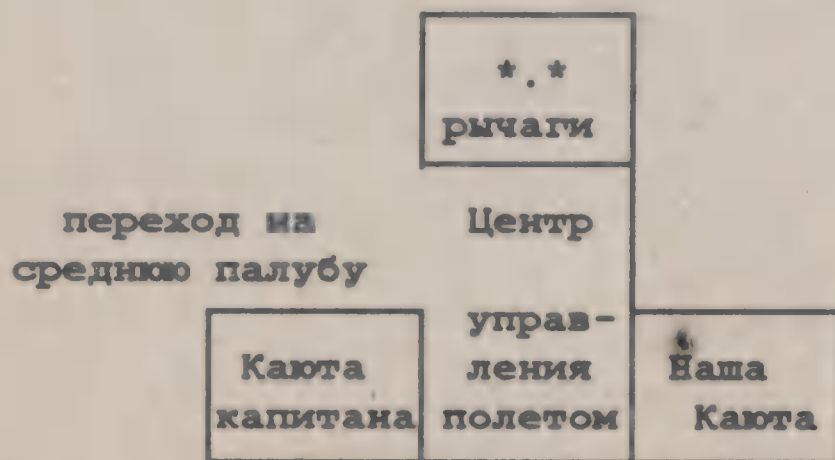
В непосредственной близости от брифинга, охранник опять потребует у Вас удостоверение, но помимо всего он его еще и зажмет. Так что не забудьте, возвращаясь, попросить его вернуть сей ценный предмет (Show ID. Take ID). Брифинг, кстати, будет проводиться за бежевой дверцей в верхнем углу экрана (Open Door — для непонятливых).

По окончании трепки, возьмите конверт указаний со стола (Take Envelope), ID у охранника и спускайтесь вниз в свой большой лимузин. Главной неприятностью в этот момент есть то, что охранник вначале отдаст Вам не то удостоверение. Так что верните ему эту бяку и возьмите ТО, ЧТО НУЖНО.

Самолет доставит Вас на Гавайи, где встречающему водиле придется вновь тыкать удостоверением (Talk Man. (Say) Yes (Twice)).

Дабы подняться на борт USS BlackHawk потрепите с офицером (Talk Man (Twice)).

USS BlackHawk Верхняя Палуба



Средняя Палуба

Док	переход на верхнюю палубу			
Engine Room	Переход	Мастерс кая	ЛЮК	Кухня

Нижняя палуба

Реактор DANGER!	Запасы	ЛЮК	Торпеды Москва
--------------------	--------	-----	-------------------

Итак, USS BlackHawk. Большое и беспощадное оружие массового уничтожения. Очень много всякого фатального хлама.

Для начала, в личной каюте, запасемся дешифровальной книжонкой с полки (Open Shelf. Take Book) и штангенциркулем из ящика (Open Drawer. Take Caliper).

Теперь можно смело вылезать наружу и, предварительно ознакомившись с капитаном, засесть за управление лодкой (сие нам, как оказывается, не впервой...).

В управлении следует запомнить следующие основные принципы:
 клавиши вниз и вверх — всплытие/погружение соответственно;
 клавиши вправо и влево.....маневры лодки вправо/влево;
 клавиши + и — — скорость лодки;
 SHIFT + F1 — вкл/выкл монитор;
 SHIFT + F2 — вкл/выкл панели оружия;
 SHIFT + F3 — вкл/выкл гидролокатор;
 SHIFT + F4 — вкл/выкл бесшумного движения.

Подводная Терминология:

Green Board — разрешение на погружение;
 Aye-Aye — да, сэр;
 Fish — торпеда;
 Stern — корма;
 Aft — под, к или в корму корабля;
 Bow — нос судна;
 Port — левая сторона лодки;

Starboard — правая сторона лодки;
Stern planes — тыловая навигационная плоскость;
Bow planes — передняя навигационная плоскость;
Rudder — движение вправо/влево;
Ballast Tanks — управление погружением/всплытием;
Flooding Tubes — торпеды готовятся к запуску;
Hatch — проход вне, в или через лодку;
Screws — винт лодки;
Signature — опознание судна через звуковые сигналы;
Ping — звук активного радара.

Важным моментом перед погружением (Green Board) является заdraивание всех люков и бушпитов (команда "Close Hatch"). А в остальном следуйте приказам капитана. Еще одна подсказочка будет состоять в том, что хорошо было бы сразу включить гидролокатор, монитор и режим бесшумного хода.

По приказу "All Stop" вырубайте скорость и вставайте с кресла управления (Stand).

Капитан завлечет Вас в свою каюту и там спросит о неких ЦИФРАХ. Эти циферки — ни что иное, как вторая часть кода, данная еще в Пентагоне. Так что честно признайтесь ему (134) и прочтите содержащиеся в кейсе приказы и карты (Take Envelope. Read Orders. Read Charts).

Теперь же капитан просто сядет нам на шею и потребует начертить траекторию движения лодки, что мы и сделаем на специальной доске в середине центра управления полетом.

Внизу карты располагаются координаты Вашего текущего местоположения. Конкретнее — долгота (Longitude) изменяется посредством клавиш вправо/влево, а широта (Latitude) с помощью вверх/вниз. Вообще-то курс можно построить и самому, но принимая во внимание то, что еще произведение есть СОЛЮШН, я все-таки приведу подобный примерчик (допустимы некоторые отклонения):

	Lat	Long
Waypoint #1	30 N	170 W (Текущее)
Waypoint #2	72 N	170 W
Waypoint #3	86 N	86 W
Waypoint #4	83 N	2 W
Waypoint #5	65 N	23 W
Waypoint #6	36 N	12 W

Для начала построения курса пишите Plot Course. Дабы покинуть карту пишите Leave Map.

После очередного сеанса управления радист просигнализирует о поступлении новых секретных сообщений (Talk Man). Запишите их и воспользуйтесь следующими наставлениями.

Дешифровка сообщений из Вашингтона.

1) Итак, сообщение состоит из двух трехбуквенных сообщений. Пользуясь данными из дешифровальной книги (приведена ниже) поставьте в соответствие каждой букве определенное число.

2) Полученные три цифры есть координаты (страница, строка, слово) в Подсказке (см. ниже). Это и есть первичное слово Вашего кода.

3) Повторите первые два пункта для второго слова.

4) Воспользуйтесь компьютером, что валяется в Вашей каюте и вводите туда эти два слова.

ПРИМЕР:

— В — G используем 5 -8-3 используем DEGREE используем
I- F — D----->17-1-4----->ARIZONA----->ТЕКСТ
получено) книгу подсказку компьютер

Дешифровка сообщений из ЦРУ (CIA):

1) Гребем в каюту капитана, открываем там сейф (код — 23448-803), берем чемодан, открываем его (код — 762134), засовываем в разъем удостоверение, засовываем в кинопроектор микрофильм (что из серги), записываем данные.

2) Опять ставим в соответствие каждой букве слова цифры из дешифровальной книги.

3) Прибавляем число 3 каждой цифре (если получилось число большее 17 — вычитаем 10).

4) Получившаяся последовательность есть координаты (страница, строка, слово) первичного слова.

5) Пользуемся компом и получаем исходный текст.

ПРИМЕР:

В — H — A используем 2-5-0 + 3 5-8-3 пользуемся RUSSIAN
D — D — D ----->4-4-4----->7-7-7-----> COONTZ ----> ТЕКСТ
(получено) книгу подсказкой

Дешифровальная книга

A	0	F	1
B	8	G	3
C	6	H	5
D	4	I	7
E	2	J	9

Page 5

U.S. WHEN TO READ LOST PHOTO CONTACTING IN
SEPARATE SEND PLACING MOTION VITAL FOR
DECEMBER DESTROY ADMISSION PEOPLE TO
FIND PASS TIME SO LINE OVER WANT WITH
MARINE AND SHADE COONTZ SERVICE EXHIBIT
CLOCK INTRODUCTION WEAPONRY OF NEAREST
DECISION IS JUSTIFIED UNDER TOMORROW IS
EVERY SILVER DEGREE

Page 7

NEXT STRANGE GO COMMUNIQUE SOMEHOW
LAST OFF BUT IT ACTIVITIES DO CONFIDENTIAL
FIRST ANNOUNCE MONEY IF RIGHT WEAPONS YOUR
CAN OVERTHROW UPDATE ROLL CROSSINGS
SERIES WILL 170 THING GOING RIBBON AFTER
LARGE STAMP FALL OUT COURSE OF SHOE MAY
CAUTION SAND TOP MOUSE RIVER MOON SHIP

Page 9

SONAR ANOTHER CAN SEE FACE 50 OFFICIAL NEWS
AGENT WIT SOMEONE LOCATE WICK SIX 1000
LATITUDE QUEEN TELEVISION AS LONG IS PLAY
THE OPEN STUFF LOOK ON SHALL DEGREES
HEARD BEARING TEN 28NM WONDERFUL STILL IS
ERRATIC FUNCTION THERE RUSSIAN SWORD
DIRECTION CONTACT BUTTON BOWL SURFACE
TWO TENT

Page 11

INSTRUCTION TO MINT WITH PARK REDWOOD
DEAD MISSION UNDER THERE 4100 EXTREME 32 BIG
CAPITAL FISHERMAN TYPE LOCK NECESSARY
CALIFORNIA CAN BOTTLE PHONE OCEAN OFF
YEAR RENDEZVOUS DONE CALL HOOD OLD BOY
LONGITUDE WATER NOTHING FOR USE NIGHT
CLIP HALF FOOT IN PING 7575/386

Page 14

WITHIN NAME TO THE PUBLISHED DIRECTORY
MESSAGE TACTIC GENERIC UNDERSTAND CODE
NUMBER SIGNAL PAGE BEEP WRONG ON AS YOUR
LIQUID COLUMN U2 IN SAND BANNER CARD WAR
BADGE MEMBERSHIP SO WAR BOX CLUB MANTLE
THROUGH JANUARY 1/24/2000 SCREEN Show TAPE

OF MEDAL USS DEVELOP SEA

Page 15

TOUCH ACHIEVED SCROLL CALCULATIONS CAN
WORD SPELL FROM STEER FISHERMANS CCAKE
DONATION SHIPS SET TELEPHONE CRY DRILLING
DEATH HOUSE UNTIL NET FEEL THAT 35 SHOULD
ALLWAYS SHORE DIFFICULT AREA 10 ELEPHANT
TOO A CERTAIN FILE OF WORTH VERY SMALL AT
FURTHER IDEA TO BE WAY DIRECTLY UNEARTH

Page 17

CAN INDIAN STRAITS ARIZONA 2700/56/000
BELIEVE BLUE ND ALPHA ONE EXPOSED LIGHT
TANK PATROL. TOLL FIRE WETTING MERLIN ONE
TEN HANG SUCH 20 BIGGEST GROUP CLEAR OCEAN
DAVID REMOVE PAPER BY HELP THE NEED HOURS
DEDICATED REMAINDER TOOL CHOICE 5NM
PARTY LAMP

После всех злоключений с дешифровкой, пройдемся в торпедный отсек, что на нижней палубе (Climb Down Ladder). Там следует осмотреть торпедный механизм на предмет неисправностей (Inspect Machine. Cycle Machine. Inspect Machine. Measure Cylinder), после чего бегите в Мастерскую на средней палубе, дабы внести некоторые поправки в Цилиндр.

Для начала нагребем ~~из~~ шкафа всякой всячины (Open Cabinet). А именно:

Пинцет	1 шт.
Гайка 1/2"	1 шт.
Шайба 1/2"	1 шт.
Цилиндр 6"	1 шт.

Затем произведем кое-какие модификации цилиндра. В мастерской имеется три станочка. Мы будем использовать каждый и поочередно. Для начала выточим из 6" цилиндра то, что нам нужно (Use Lathe. Set Lathe 1". Turn On Lathe). Теперь воспользуемся услугами сверлильного станка (Use Drill. Select Bit 1/4". Turn On Drill), и, наконец подточим получившееся чудо на точильном станке (Use Grinder).

Теперь пробежимся два экрана налево, где возьмем из ящика молоток и гаечный ключ на 1/2" (Open Drawer. Take Hammer. Take Wrench 1/2").

Так как новый цилиндр вроде как готов, испытаем его все в том же торпедном отсеке (put In Cylinder. put In pin. Cycle Machine).

Вот и настало времечко размяться в обычные для игрушек Сиерры глупые рефлексно-шансовые примочки, в роли которых на этот раз

выступят кости. Кости, как кости, но правила игры в них и цель — типично покеровские. А партнер объявится на почве спора о правах собственности на бутылку рома, соблазнительно стоящую на кухонном столе (Take Bottle).

C — “вскрытие карт” (call)

R — перекидывание замененных костей (roll)

N — новый ход — новый босс (new round)

Играть придется долго и упорно, пока у противника не будет отнята бутылка, деньги и КаГэБэшное магнитное устройство. Главная подлость костей — возможность восстановиться предоставляется лишь ДВА раза, после чего командир Ванька Уэстланд публично обвиняется в жульничестве.

Основательно разукомплектовав честного моряка за игрой в кости, облегченно направляйте стопы свои в центр управления полетом, где уже будет поджидать капитан Хоукинс, который и предложит подышать свежим воздухом.

Свежий же воздух будет кипеть Русскими Морскими Охотниками, жутко охочими до американской подлодки.

Перед началом боя приведу еще кое-какие управленческие примочки:

SHIFT + F2 — пульт управления оружием;

DECOY — аналог тепловых шашек в F19/F117;

STINGER — торпеды ближнего действия;

HARPOON (24H) — торпеды дальнего действия;

SHIFT + F5 — выбор вида торпед;

SHIFT + F6 — захват цели;

SHIFT + F7 — трехмерное образное изображение;

SHIFT + F8 — “Орудия! Пли!!!”;

Красная Полоса на Экране — торпеды противника;

Черная Полоса на Экране — нашенские торпеды;

Белая Полоса на Экране — противник доступен для атаки.

Далее: в экстренном порядке отрубайте активный радар (SHIFT + F3) и проверьте еще раз активность бесшумного хода (SHIFT + F4). От вражьих торпед можно спастись лишь, прекратив всяческое шепуршание, отменить выстрел торпед в непосредственной близости с торпедами противника, резко варьируя глубиной погружения при приближении торпеды и, естественно, воспользовавшись услугами SHIFT + F4.

Когда расстояние до корабля врага достигнет примерно 7200 ярдов, на Экране появится Белая Полоса. Подождите, пока она дотянется

до середины и тогда уже палите по цели не шадя дальнобойных Гарпунов (и только Гарпунов!!!). Охотник затонет только в случае ТРОЕКРАТНОГО точного попадания в цель.

По окончании Битвы, из Вашингтона и ЦРУ придут новые сообщения, которые... Правильно! — надо расшифровать (Stand. Take Messages)!

Садитесь обратно за рули! Нас ждут айсберги с айсманами!

С айсбергами, впрочем как и с айсманами, проблем возникнуть не должно. Просто врубаем полноэкранное изображение препятствий на пути (SHIFT + F1) и виляем между ледяными глыбами.

В заключение виляния радист сообщит о контакте с арктической базой, на что нужно ответить: "Contact Station".

Все тот же вредный радист вскоре заявит о поступлении новой партии шифровок, которые придется забрать и дешифровать.

Когда же Вы после долгих и трудных мучений с шифрами вновь займете боевой пост, Мужик на Радаре начнет истерически визжать о наличии ГДЕ-ТО рядом неопознанного плавучего объекта, который вскоре превратится в вездесущую Русскую подводную лодку "Альфа". Приказ: УНИЧТОЖИТЬ!

С лодочкой будет немного посложнее, нежели с каким-то полусухопутным Охотником. Стратегия следующая: ложимся на самое дно, отрубам активный радар и записываемся после каждой прошедшей мимо торпеды. Спасаясь, руководствуйтесь вышеперечисленными методами борьбы.

Далее, когда Белая Полоса Альфы пройдет весь экран и начнет опять убывать (это якобы лодка прошла мимо), подождите, пока полоска не опустится до 1/2 экрана, после чего наносите непоправимый ущерб стране советом посредством выпуска 2-4 торпед класса "Stinger".

После ожесточенной резни русских моряков, 9 часов спустя, на радаре появится авианосец CoontZ. Как и было предписано, мы просигнализируем ему о своем прибытии: включите и, примерно через секунду, выключите активный радар (Shift+F3). Затем на экране появятся фигурка Черного Хавка и странный крестик, что, в общем-то, и есть CoontZ.

Первоочередной задачей будет подплыть прямо под корабль, а уже потом придется целый экран проследовать по его пятам. Если потеряется контакт — можно жать на F7.

Умело обращавшимся с дорогостоящей высокоинтеллектуальной техникой при преследовании Coontz'a, предоставляется возможность немного поработать ручками и придушить пару террористов лично.

Перед высадкой на берег Капитан даст взглянуть в перископ (Look Into Scope), где ничего интересного не обнаруживается.

Далее следует основательно подготовиться к высадке. Идем в торпедный отсек и в шкафу (Open Cabinet) берем подводные сигнальные ракеты и взрывчатку (Take Flares. Take Explosives). В мастерской просим у морячка ключ (Take Key), которым отпираем шкафчик в отсеке запасов, что на нижней палубе. Затем бросаемся в Engine Room, где жмем на маленькую красную кнопку возле лестницы (press Button). За открывшимся люком притаился специальный транспорт для подводного плавания (Take Vehicle). Да вот — чего-то уж слишком все просто — надо бы проверить сей механизм (inspect vehicle. Check Vibration. Check shaft). АГА! Диверсия ? (Measure Shaft. put Washer On Shaft. put Nut On Washer. Tighten Nut). Во-о-о! Теперь все в порядке! Поднимаемся наверх — в док (Climb Up. Open Door), где успешно надеваем акваланг (Wear Gear).

Теперь настает самый идиотский момент во всей игре, так как нужно найти нефтяную вышку и причал. Первое находится примерно в направлении немногим севернее запада, второе же — восточнее первого. Нефтяная вышка задействована в игре как массовка — участь ее предопределена наличием в нашем багажнике взрывчатки, которую и следует поместить на объект (Put Explosives).

В дебрях же причала для начала придется задействовать странное Электронное устройство, приватизированное еще у старого любителя игры в кости (Turn On Device). Затем найдите огромные сваи, которые только для того и созданы, чтобы диверсанты прятали там свои транспорт (Tie Vehicle On Pillar). Дрейфуя там-сям, Вы вскоре заметите опущенный невод. Это не есть враги — сие агент РЫБАК. Кладите в сеть Бутылочку Рому и ждите, когда сеть опустится снова — это сигнал к всплытию.

	1	2	3	4
А	Злыдни	н/и	н/и	
В		Дверца #84	н/и	
С	Оазис	н/и	н/и	
Д	Одежка	н/и	н/и	
Е	Рыбак	н/и	н/и	н/и

На бережку будет заниматься своей профессией НЕКТО. Этот НЕКТО и есть "наш человек". Разговор будет простым, но насыщенным: Iceman, Look Fish, Take Line, Look Line, Look Weight, Open Capsule, Look Map.

КОЕ-КАКОЕ НАСТАВЛЕНИЕ: по необозримым пространствам Туниса ходит-бродит злой охранник, которого следует серьезно опасаться.

А теперь следует несколько мутировать и перебраться в национальную одежду аборигенов. Это можно сделать в квадрате (D1) (войдите в левую комнату и Open Crate, Wear ClotHes).

Затем пристаньте к паранджистому созданию на (C1) с обычным словом Iceman. Ну да! Весь Тунис просто кишит американскими агентами! Причем старыми и знакомыми еще с Таити. Take Map, Look Map и бегите на (B2) в комнату 84.

Это помещение напихано разнообразнейшими ценными/полезными предметами. В холодильнике (Open Fridge), точнее в морозильнике (Take Butter, Remove Lid) покоится ценная информация (Take paper, Read paper) о продовольственной компании, доставляющей в Логово Злыдней еду. Там же, на холодильнике лежит рулончик клейкой ленты, необходимый для дальнейшего насилия (Take Tape). В одной из сахарниц покоится тщательно замаскированный пистоль (Take Container, Open Container, Empty Container, Remove Bottom, Remove Foam, Take Gun). За окном можно увидеть довольно интересную картину, наводящую на определенные размышления (Look Out Window). Далее возьмите со стены возле телефона визитную карточку (Take Card, Read Card) и позвоните на содержащемся на ней номерку (Use phone, (Dial) 03-120-1204). Теперь следует сделать еще один звонок, но уже по телефону 13-555-8097.

Когда в дверь кто-то постучится, открывайте ее — войдет поставщик пищи. Вот теперь настало самое время для любителей насилия и извращений, поскольку мужичка придется припугнуть, раздеть и залепить рот клейкой лентой (Open Door, Use Gun, Use Tape).

Теперь дождитесь Стейси с новостями и быстренько лезьте в фургон, мирно стоящий перед входом.

Перед тем, как отнести заключенному еду, придется спрятать оружие в этой еде (Take Food, Hide Gun In Food, Exit).

Оказавшись в темнице, следуйте указаниям: Give Food, Remove Lid, Take Gun, Shoot (Twice)).

Ну вот — теперь самое время дать возможность послу переодеться в охранника (Change Clothes) и наслаждаться окончанием игры.

COOL SPOT

И — Virgin Games

Г — 1994

О — 1,2 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

Название этой игры переводится как “Клевый парень”. Но на самом деле главный герой игры — обыкновенная пробка от бутылки “7UP”. А вот уж насколько она будет крутой и клевой, зависит от Вас. Игра, конечно, для детей — с привлекательной графикой, плавным скроллингом, легким управлением и приятной музыкой.

Ранним утром просыпается пробка и видит: кругом творится безобразие. Раки, крабы, мыши, рыбы и прочие морские и сухопутные жители захватили власть на пляже и очень прилично намусорили: накидали столько пробок (других), что ни пройти, ни проехать. Ну, что же делать крутому герою, как не отправиться на поиски приключений?

Вот после такого решения пробки Вы и начинаете ей командовать. Вся игра разделяется на несколько действий. Первое: надо перестрелять всех мешающихся врагов. Второе: собрать как можно больше плохих пробок от обычных бутылок. Третье: на каждом уровне спасти хорошую пробку “7 UP” из тюрьмы. И это все за определенное время!

Но Вы еще можете продлить удовольствие от каждого уровня. Если Вы будете достаточно крутым (то есть перебьете много врагов, соберете много пробок и тому подобное), то по завершении обычного уровня попадете на призовой — в большую бутылку с газированной водой, где сможете набрать много призов.

Теперь что касается предметов. Все, что движется — опасно. А среди полезных предметов можно выделить следующие: пузырек с буквой “V” — восстанавливает здоровье, пробка с буквой “V” — это один из предметов для поднятия крутости, секундомер — дает дополнительное время, указывающие руки — показывают направление движения, шест с флажком — определяет место “воскрешения” после смерти, а значок “1 UP” дает дополнительную жизнь.

Управляющие клавиши:

Курсор — перемещение;

Ctrl — выстрел;

Курсор + Ctrl — выстрел в нужном направлении;

Alt — прыжок;

ESC — выход из игры.

М. Лопатин

COUNTDOWN

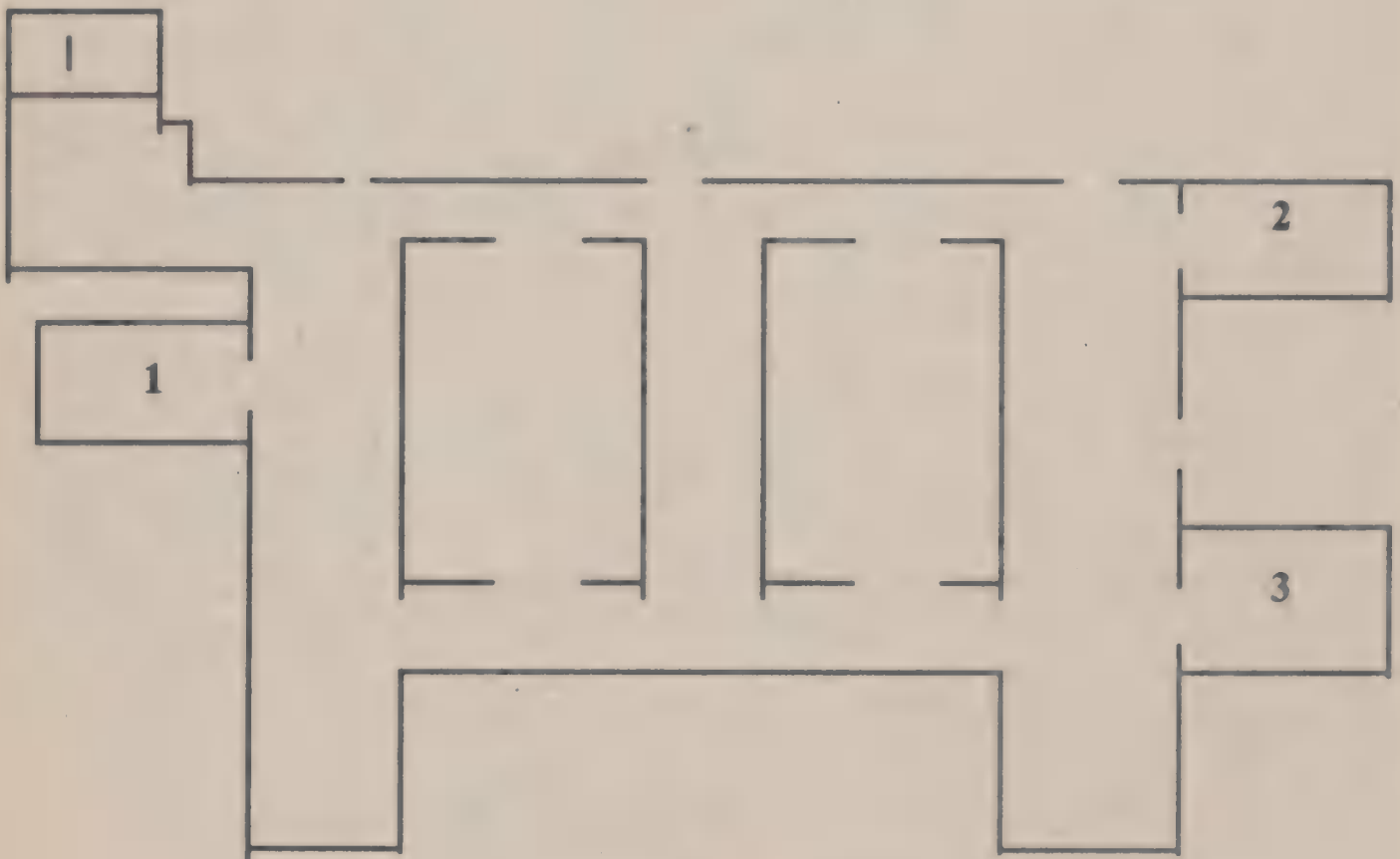
Сюжет игры начинается с того, что агент ЦРУ Мэйсон Пауэрс из-за того, что слишком много знает, негласно приговаривается к операции в области головного мозга. Так что задача вроде понятна: нужно бежать.

В камере (1).

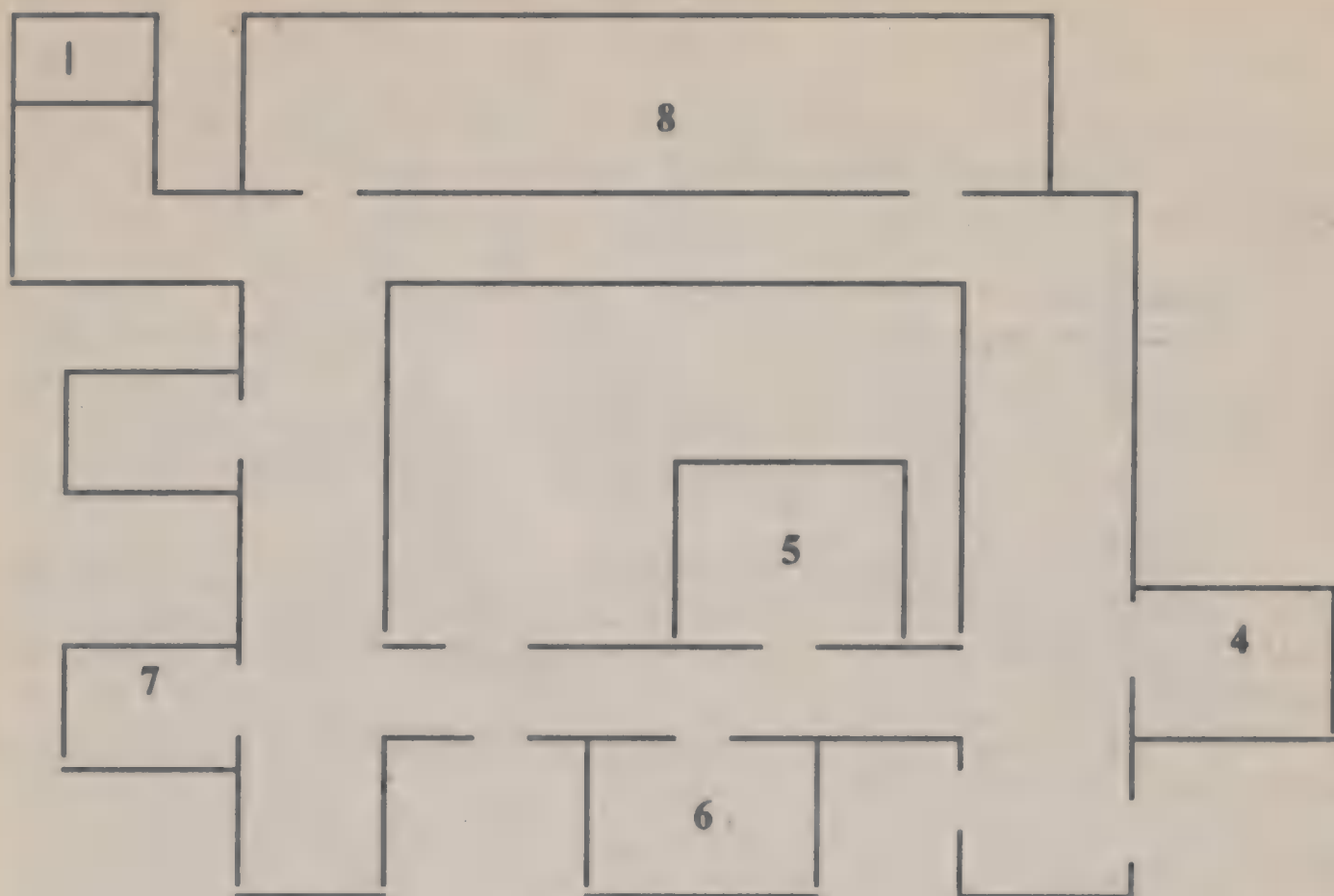
Возьмите чашку (Take Cup) и поймайте жука (Use Cup On Bug), что ползает по стене. Достаньте из-под кровати ключ (Take Key) и загляните в аптечку (Look Medical Chart). Поговорите через окно с охранником (Talk Window). Предложите ему жука (Offer Bug). Он размякнет и ответит на любые вопросы.

Дождитесь раздачи обеда. Возьмите нож (Take Knife), с окна срежьте проволоку (Take Wire) и поковыряйте ножиком окно (Use Knife On Window). Вылезайте (Go To Window). Пройдите по карнизу и откройте второе окно (Open Window и Goto Window).

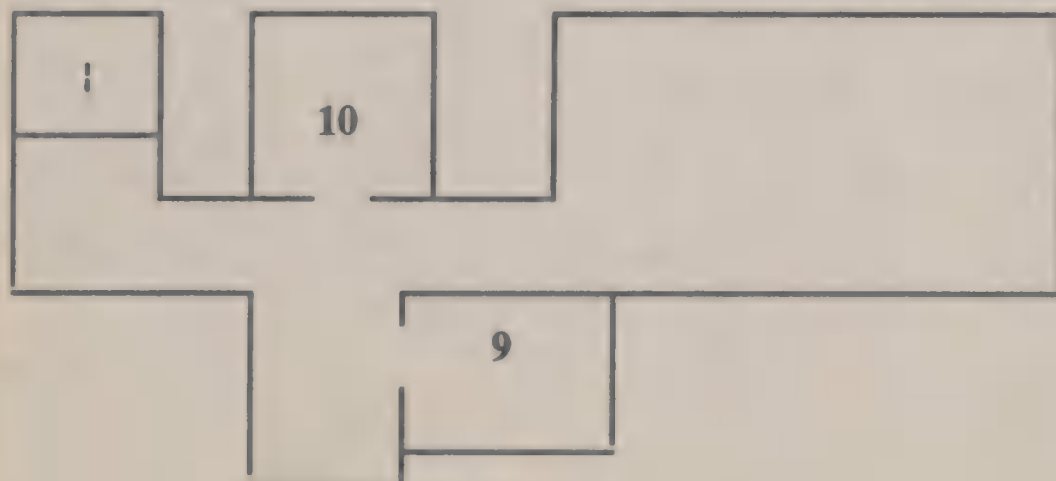
Ура! Мы на втором этаже. Используя схему сделайте нижеописанные манипуляции.



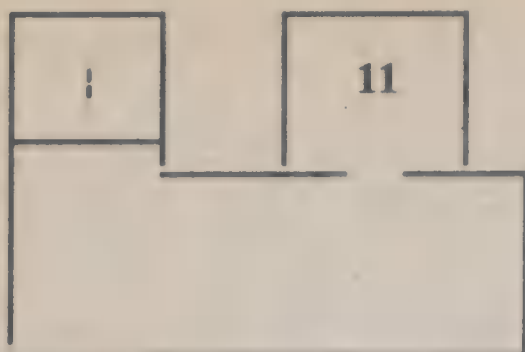
Первый этаж



Второй этаж



Третий этаж



Подвал

Комната (8).

Take CPR Dummy. Потом вернитесь на место своего первоначального заточения и водрузите эту CPR Dummy на кушетку вместо себя (Use Dummy On Bed).

Комната (5).

Со шкафа возьмите ножницы (Take Scissors), а с полки попону (Take Blanket).

Комната (4).

Поговорите по селектору (Talk To Intercom) и предложите попону (Offer Blanket). Поспрашивайте (Ask About...) и поблагодарите (Pleasant...).

Ну и дальше действуйте соответственно.

Комната (7).

Move Picture.

Look Writing (под картиной).

Move Pillow (на кровати).

Take Key.

Комната (2).

Take Scalpel (воткнутый в стену).

Комната (3).

Open Box.

Take FlashLight.

Комната (1).

Move Picture.

Look Writing (за картиной).

Look Newspaper (на полу).

Take Keys (со стола).

Open Drawer (третий снизу в левом ряду).

Look Drawer File.

Move Books.

Open Safe (за книгами).
Take Money (из сейфа).
Use Scalpel On Doctor.
Ask About...
Pleasant...
Hassle...
Pleasant...

Комната (9).

Take Crowbar (из ящика).
Use Crowbar On Box.
Take Hook (из взломанного бокса).
Open Magazine (на полке).

Комната (10).

Move Towel (на скамейке).
Take Key.
Use Key On Locker (третий и пятый шкафчики слева).
Take Boots (из локера).
Take Bag (оттуда же).
Look Blood.

Комната (11).

Move Coal (среднюю кучу).
Take Pick.
Open Phone Box (на стене).
Use Scissors On Phone Box.
Look Letters (опять же на стене).
Use Pick On Hole.
Go To Maze.

Найти выход из подземного лабиринта совсем нетрудно (только не надо обращать слишком много внимания на разного рода листочки и мумии — они не используются (Unuseful)), так что будем считать, что мы на воле (почти).

Take Rug.
Use Crowbar On Box.
Take Bottle.
Look Blood.
Use Rug On Plaque.
Read Plaque.
Move Box.

Read Plaque (и запишите цифру, что будет на ней — 1433).

Теперь, используя батарею бутылей, наберите на них (Move Bottle) гамму, соответствующую числу 1433.

Верхний ряд символизирует тысячи, третий — сотни, второй — десятки, а нижний, закономерно, единицы.

Go To DoorWay.

Займите надлежащую для скалолазания позицию (справа от выхода).

Затем:

Go To Wall.

Добравшись до вершины скалы :

Use Hook On Edge.

На автомобильной стоянке мы как следует возместим, причиненный нам моральный ущерб (то есть теперь мы морально ущербные!), путем приватизации личной машины главного хирурга, товарища со странной фамилией Гашиш. Просто воспользуемся унесенными из его кабинета ключами:

Use Keys On Car.

И вот свобода нас встречает радостно у входа!!!

Перед началом активного использования транспорта (самолет, поезд) следует знать, что чрезмерное увлечение дешевыми трэвэлами на поезде может привести к последующему опозданию на экспресс “Белград — Париж”.

Но все же нам следует как можно быстрее разобраться со всякого рода жалкими и ничтожными личностями. Посему — в квартиру убиенного не нами гражданина МакБэйна (Travel To McBain's Apt.):

Take Key (валяется среди стекла).

Look Blood.

Move Shield (тот, что у статуи).

Use Key On Hole.

Move Switch (на “гробе”).

Look Computer.

Take Explosives.

Take Box (на полке, красненькая такая).

Move Shelf.

Use Explosive On Safe (за сдвинутой полкой). Придется подождать... Трах-Та-Ра-Рах !!!

Open Box.

Take Box.

Теперь — прямиком в родовое гнездо (Travel To Mason's Apt):

Look Photo на полу (на полу).

Look Work.

Take Batteries.

Move Pillow.

Take Key.

Move Plant (см. холодильник).

Take CAD.

Take Cracker (со стола).

Use Key On Cage Door.

Use Cracker On Bird.

Take Key (что выпадет из клюва попугая).

Use Key On Drawer (верхний в столе).

Look Drawer (запомнить слово DOLPHIN для CADa).

Open Cabinet (на кухне).

Take Toolbox.

Use CAD.

Analyse Note (стянутую у МакБэйна).

И тут же на землю обетованную (Travel To Rachel Akure):

Offer Cash (500\$ — не меньше! И торг здесь не уместен!!!)

Offer Dossier.

Ask About...

Что ж, займемся наемными убийцами (Travel To Fontaine). Оставайтесь на месте, а когда поганец остановится неподалеку — дротиком его отравленным, дротиком!!!

Use Drot On Hitman.

Talk Hitman.

Hassle (никогда не помешает).

Ask About...

Из Фонтэйна информация полилась (как и ожидалось) фонтэйном, вследствие чего тот раскололся на местонахождение штаб-квартиры, некоей террористической организации “Очень Черный Декабрь”. В общем — Travel To Athens.

Take Rock.

Take Catapult Arm (обитает поблизости).

Use Catapult Arm On Catapult.

Move Lever.

Use Rock On Catapult.

Когда злобный охранник будет дрейфовать в районе бывшей дислокации камня, спустите, так сказать, рычаг:

Move Lever.

Open Door.

Go To Door.

Use Explosives On Monitor.

Тут нужно рассчитать, чтобы бабахнуло, когда охранник подвалит к мониторам.

Talk Hostage.
 Ask About...
 Use CAD.
 Research "Jackal".
 Research "Carlos Ramirez".
 Travel To Barcelona.
 Offer Cash (300\$).
 Bluff (два раза).
 Pleasant (тоже два раза).
 Offer Bottle Of Wine (найденную в катакомбах).
 Ask About...
 Travel To Athens.
 Use LockPick On Safe.
 Take Message.
 Use CAD.
 Analyse Message (лучше записать это все).
 Travel To Весьма подозрительная личность, именуемая Golden
 Desire.
 Look Newspaper (еле виднеется на сидящим "синяком").
 Talk Bartender.
 Offer 500\$ (вполне достаточно).
 Taste Vodka (do poteri soznaniya).
 Ask About Golden Desire (это все, что он знает).
 Go To Doorway.
 Talk To Woman.
 Ask About...

Теперь надо набраться терпения и подождать минут эдак -дцать, пока секьюрити у двери не удалится (наси́льно заставить его это сделать можно и не пытаться — выгонят). В это время можно поправить свои финансы с помощью некоего игрального автомата (Use Cash On 21 Machine). По уходу этого мастодонта ~~загляните~~ в примерную :

Take Box (совершенно никчемная вещь).
 Take Key (над противоположной дверью).
 Use Key On Jewelry Box.
 Take Key (from this box).
 Use Key On Drawer (верхний).
 Take Stationary.
 Use CAD.
 Analyse Stationary.
 Talk Bartender.
 Ask About Buzz Brezhnev.

Настала пора вплотную заняться КГБ в лице товарища Базза Брежнева (поразительное внешнее сходство с его однофамильцем! Да вот от тезки — ничего).

Travel To Buzz Brezhnev.

Offer Cash (300\$)

Hassle (два раза).

Help...

Медведь Базз сопротивлялся недолго и вскоре с потрохами выдал агента Скорпио.

Travel To Scorpio.

Ask About...

Travel To Lisa Loomis (которая в Италии).

Travel To Jack Quinn.

Ask About...

Travel To Colloseum...

Ну вот. Это и должно было случиться! Как это все же некрасиво: бить чем-то тяжелым по голове в темном Колизее, привязывать к ногам веревку и вешать вниз головой (я и не говорю о голодном диком тигре внизу). Дождитесь, пока свеча не пережжет веревку и, заманив тигра в клеть, нажмите на рычаг, что на стене (Move Lever).

Move Bones (кажется одна из жертв).

Take Hook.

Use Hook On Window.

Take Bag (надо же — и вещички в сохранности!).

Move Sack.

Take Postcard.

Use CAD.

Analyse Postcard.

Take Blueprint.

Look Newspaper.

Move Stone (на уровне коленок трупа, слева от него).

Goto Doorway.

Travel To Belgrade.

Если кто-то не успел на поезд, значит, у того слишком много денег, и будет совсем не лишним начать игру сначала (я предупреждал).

Look Newspaper (одиноко ~~идется~~ вниз).

Take Telegram (дальше по салону, на полу, возле пепельницы)

Купе (1).

Open Compartment (правый).

Look Man.

Open Wallet.

Купе (4).

Talk Priest.

Bluff...

Hassle...

Help...

Use Knockdown Capsules On Food.

На минутку отлучитесь, например, в купе №3, и вернитесь на говенькое. Мужик получил настоящий KnockDown.

Take Attache.

Open Compartment (левый).

Take Tool.

Take Clothes (хотя это и очень грубо).

Доберитесь до багажного отсека.

Use Tool On Casket (больше похож на гроб).

Take Explosive.

С тетей надо бы повежливей — вооружена все-таки.

Pleasant...

Offer Attache.

Go To Doorway.

Take Gear (лежит в углу).

Go To Doorway (т.е. обратно).

Use Gear On Shaft (торчит там такая голая шестерня).

Move Switch.

Go To Doorway.

Go To Channel.

Go To Ladder.

Тут ни за что не пытайтесь проникнуть за синюю дверцу. Будет очень Бо-бо.

Use Explosives On Doorway.

Go To Door.

Move Elephant (статую).

Move Stone (на месте этой статуи).

Look Bomb.

Use Screwdriver On Screw (четырежды).

Поставьте переключатели в положение, указанное в дешифрованном сообщении (красный — 6 часов, зеленый — 9 часов, синий — 3 часа) (Use Screwdriver On Switch). А уж затем можно перекусить проводки: зеленый, красный, синий (Use Wire Cutter On Wire).

Смотрите мультик.

CRITICAL PATH

И — Mechadeus

Г — 1993

О — 115 Мб

М — SVGA, HiCOLOR

У — Keyboard, Mouse

З — любой, поддерживаемый Windows 3.1

П — 80386, 4 Mb RAM, CD-ROM drive



Третья Мировая Война. Она идет по всей Земле. Войска разбросаны по всем материкам и островам. Ядерное и бактериологическое оружие уничтожило 90 процентов всего населения земного шара. Пораженные люди не умирают, а становятся безумными головорезами. Их отвозят на отдаленные острова и там убивают одного за другим. Те из оставшихся людей, кто пытается выжить, подвержены опасности, которая истекает отовсюду. Вы и главная героиня игры Кэт входите в одну из таких групп, которая борется за жизнь. Запасы продовольствия и топлива на исходе. Недалеко обнаружен остров, где есть все в изобилии, и два вертолета отправляются туда. После загрузки пищи и горючего впервые появляется надежда. Но путь назад оказывается фатальным. Один из вертолетов (в

котором летите Вы) из-за потери давления вынужден приземлиться на крышу одного из зданий на небольшом острове, где командует безумный генерал Минх и его убийцы. Вертолет с Кэт и ее напарником сбит ракетой; уцелела лишь Кэт. Ваш пилот пробует спуститься вниз, но, подорвавшись на заминированной двери, погибает. Вы ранены, вертолет поврежден, а нужная деталь к нему есть у Кэт. Поэтому Вам необходимо провести ее на крышу и улететь вдвоем. К счастью, Вы попадаете в комнату управления этим заводом и можете контролировать некоторые системы. Еще у Вас есть устройство для видео и аудио связи с Кэт. Через видеокамеры, установленные по всему сооружению, Вы можете наблюдать за ней и помогать в безысходных ситуациях.

“Критический путь” представляет собой абсолютно новое поколение компьютерных игр — виртуальную реальность. В этой игре нет ни одного неподвижного кадра изображения, причем движется вся картинка; а звук вообще на высшей отметке. По сути, в течение всей игры Вы смотрите настоящий, реальный видеофильм (хотя и небольшой — 30 минут). Это первая игра, использующая многоцветный видеорежим HiCOLOR — 32 тысячи цветов (правда, поскольку игра первая, то явно видно, что весь фон, на котором происходят действия — продукт компьютерной анимации). Эйлен Вейсинджер, исполняющая роль Кэт, играет на профессиональном уровне. Для выполнения трюков даже привлекались каскадеры. Поэтому “Критический путь” относится к самым лучшим играм, выпущенным на IBM PC.

Как было сказано ранее, Вы находитесь в комнате управления заводом. В верхнем левом углу находится видеомонитор, на который передается информация, полученная с видеокамер, расположенных в окрестностях Кэт. Такая же камера имеется и у самой Кэт, поэтому иногда Вы видите местность ее глазами.

Ниже расположен пульт связи с девушкой. При помощи зеленых стрелок Вы можете подсказывать направление, в котором следует двигаться Кэт, когда ее глаза не будут способны определить это. Кнопки “YES” и “NO” позволяют отвечать на вопросы. Красная кнопка “ALERT” требуется, когда Вы хотите предупредить Кэт о приближающейся опасности. При этом иногда также нужно и указывать направление, откуда она исходит. Следует заметить, что все эти кнопки действуют лишь некоторое время — когда индикатор гаснет у Вас, он гаснет и у Кэт. Еще одна проблема в том, что Кэт не всегда смотрит на устройство связи и может пропустить сигналы, которые Вы посылаете.

Справа сверху находится пульт управления устройствами завода. На нем действуют всего лишь несколько кнопок, но этого Вам хватит. Чтобы не мучиться, нажимая все кнопки, скажем, что кнопка “E” управ-

ляет конвейером, "J" — чашей с жидким металлом, "G" — подъемным краном, "N" — сиреной на крыше.

Еще ниже — устройство, управляющее детонацией. Безумный генерал Минх понаставил на своем заводе множество всяких ловушек, которые активизируются при наборе определенного кода. Если Вы введете правильный код, то зажжется желтая лампочка. Затем Вам потребуется нажать красную кнопку. Когда будет подходящий момент, загорится зеленая лампочка, и начнется "зарядка" механизма ловушки. Когда он зарядится полностью, зажжется красная лампочка, и устройство сработает. Если Вы опоздаете с детонацией, Кэт тоже будет повреждена. Как же узнать эти секретные коды? Для этого на столе лежит записная книжка Минха. Помимо сумасбродных изречений, там либо явно, либо с помощью несложных намеков указаны все пять кодов. Если Вы не в ладах с английским или не разбираете почерк, то попробуем Вам подсказать. Числа 123 и 152 просто написаны. Следующее число, работающее на водонапорной башне — число Сатаны (уж его-то знают все!). Электрический стул включается при вводе температуры, при которой воспламеняется бумага (помните, Брэдбери "... градус по Фаренгейту"). И, наконец, устройство в лифте срабатывает при вводе числа — всем известного телефонного номера экстренной помощи (все смотрели по телевизору сериал "Телефон спасения ..."). Книга листается в обычной последовательности при нажатии на ее страницы, в обратной — при нажатии на середину, закрывается — при нажатии на обложку.

Все действия выполняются мышью. Однако есть и клавиатурные аналоги. Перемещение можно указывать курсорными клавишами, тревогу вызывать пробелом, код детонации набирать цифрами, ловушку запускать Enter'ом. Для чтения записной книжки можно использовать клавиши "<" и ">". Для выхода из игры нажмите Alt-F4.

Вначале у Кэт имеется девять жизней. Когда ее по Вашему недосмотру убивают, игра продолжается, пока не кончится лимит. С ее смертью приходит генерал Минх и убивает Вас тоже. После этого Вы можете продолжить игру с любой пройденной ранее сцены, выбрав в меню пункт "JUMP TO A COMPLETED SCENE". При этом Кэт продолжает с тем количеством жизней, которое было у нее при переходе на уровень.

Всякие устройства — механизмы и ловушки в основном включаются лишь в самый критический момент. При этом не забывайте, что, например, конвейер можно как останавливать, так и запускать снова. Когда из-за сильного жара Кэт на некоторое время повредит глаза, Вы должны будете управлять направлением ее перемещения. Иногда сложно заметить, куда ~~же~~ нужно вести девушку. Помните, что безумные оранжевые убийцы конфликтуют с расплавленным металлом, а Кэт может его

избежать, лишь поднявшись вверх. Освобожденный пленник тоже оказывается гадом и с ним придется покончить. И, наконец, старый генерал не выносит громких звуков. Вот это те намеки, которые помогут Вам пройти всю игру. Ничего более конкретного говорить не хочется, чтобы не портить удовольствие. Теперь пришло время играть, побеждать и наслаждаться — сюжет действительно великолепный!

М. Лопатин

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Заранее прошу прощения за возможные неточности — я играл в эту игру примерно полгода назад и кое-что уже успел забыть. Возможно, я ошибся с какими-то названиями — это можно уточнить по ходу игры.

ВНИМАНИЕ! Во всех копиях игры, которые мне попадались, файл `mon38.pic` испорчен. Это — картинка монстра (нимфы). При появлении ее на экране машина зависает. Переименуйте любой другой файл `mon*.pic` в `mon38.pic` (естественно, сохранив в директории файл, который переименовываем) и вместо нимфы на экране будет возникать картинка другого монстра.

Еще один важный момент. Во всех местах, куда можно доплыть только на корабле, машина периодически зависает на 10-15 секунд, после чего снова работает нормально. К этому быстро привыкаешь.

Оптимальная конфигурация — `shade off`, `delay` (задержка текста на экране) — 0-5, уровень — `easy` (влияет только на силу и уязвимость монстров). Если у Вас 286-ая машина — отключите все звуковые эффекты и игра пойдет раза в два быстрее. Установив конфигурацию, не забудьте сделать `"save configuration"`.

Оптимальный состав команды: 2 воина, вор, священник, маг и алхимик. Заклинания трех последних отличаются и удачно дополняют друг друга. Священник должен быть 4-ым по счету, так как он неплохо сражается и может носить хорошую защиту. При создании Ваших персонажей постарайтесь, чтобы они были как можно более сильными (`strength`) — позже я объясню, почему.

В игре много кодовых замков, паролей и тому подобное, но это — не защита от копирования!!! Все без исключения пароли и коды выясняются в ходе игры!

"Crusaders of the Dark Savant" — это, на мой взгляд, лучшая из всех Adventure/RPG games, и это не только моя точка зрения. Поиграйте в нее дня 2-3 и Вы убедитесь, что я прав.

Многие вещи в игре делать не обязательно — этим она напоминает знаменитый "Hero Quest". Я дошел до конца, разгадав почти все головоломки. Может быть, Вам удастся разобраться с тем, с чем не удалось разобраться мне...

Не пытайтесь, используя это описание, забежать в игре вперед — это может привести к непредсказуемым изменениям сюжета!

УПРАВЛЕНИЕ

Игрой удобнее управлять с помощью клавиатуры.

D — главное меню или drop item из меню предметов.

C — climb.

R — rest.

S — search (или вызов характеристик из картинки персонажа).

I — inspect.

O — open.

U — use.

M — magic.

E — equip item для выбранного предмета или вызов меню для изменения персонажа. Работает только на картинке персонажа.

Цифры в горизонтальном ряду клавиатуры:

— из основной картинки — картинка персонажа (1-6);

— из картинки персонажа — выбор предмета (0-9);

— из меню заклинаний — усиление заклинания в 1-7 раз;

— при вскрытии сундука или двери — нажатие определенной кнопки;

— в поединке — выбор группы противников, по которой персонаж должен нанести удар;

SPACE — переход от одного пункта любого меню к другому или пауза, когда на экране идет текст;

ESC — выход из меню;

< , > — перемещение влево и вправо без поворота;

Курсор — перемещение или переход от одного персонажа к другому на картинке персонажа;

+, - — изменение характеристик при получении нового уровня.

ПРЕДМЕТЫ

Персонаж может нести много предметов, но на картинке персонажа показаны лишь 10 из них. Выбор предмета — цифры 0-10.

Assay — описание.

Merge — объединение предметов. Внимание, это важно! Для объединения предметов нажмите цифру первого из них, затем “merge”, затем — цифру второго.

“E” — надеть предмет или взять в руку.

Drop — бросить.

Use — использование предмета.

Курсором можно переместить выбранный с помощью 0-9 предмет от одного персонажа к другому.

Меню предметов можно вызвать и из основной картинки, нажав “U”. Из этого меню их можно использовать (Space, Enter) или бросить (Space, D).

Все предметы делятся на те, что продаются и на те, которые при попытке их продажи вызывают сообщение “you need it!”. Последние имеют принципиальное значение, их нужно нести с собой! Это — хорошая подсказка!

Если Вы бросили предмет, помните о том, что продающиеся предметы в этом случае через некоторое время исчезают.

Продавая предметы, имейте в виду, что Paluke в New City покупает их за полцены, а остальные дают еще меньше.

Не забывайте, что каждый персонаж может нести лишь определенную нагрузку. При ее превышении резко падает подвижность (agility) и защищенность. Информация о нагрузке находится в одной из строк с цифрами на картинке персонажа. При приближении нагрузки к предельной строка меняет цвет от синего к красному.

ЗАЩИТА И ОРУЖИЕ

Принцип тот же, что и в других RPG. Чем больше “+” у оружия — тем оно лучше, чем больше “-” у защиты — тем она надежнее. На картинке персонажа защита показана на фигуре рыцаря. Амулеты защищают все тело (цифра над рыцарем).

СПОСОБНОСТИ

С ними я разобрался не до конца. Их меню вызывается “S” из картинки персонажа. Некоторые способности растут с тренировкой. Остальные — увеличиваются при переходе на новый уровень.

Старайтесь увеличивать для каждого персонажа те способности, которые ему больше нужны. Для воинов — умение владеть оружием, для того, кто несет карту — mapping, для тех, кто использует заклинания — соответствующую способность из “Academia”: для священника — theology, для мага — thaumaturgy, для алхимика — alchemy. Т.к. mapping

и scribe тоже относятся к "Academia", их Вы должны увеличивать у того, кто не умеет колдовать — у воинов и вора.

О воре надо сказать отдельно. Nindjutsy — способность прятаться во время поединка и наносить удар с тыла. Legerdemain — умение воровать (steal). Skuldaggery — умение вскрывать замки на дверях и сундуках. Все эти способности относятся к "physical" и тренируются, т.е. увеличиваются при выполнении соответствующих действий. Умение воровать лучше всего довести тренировкой до 100, воруя у моряка на пристани в New City — это сильно облегчит Вам жизнь (ни в каком случае не попадитесь — иначе он с Вами не будет иметь дела в дальнейшем — об этом см. ниже в п.9)

В первую очередь увеличивайте у всех swimmig: сначала — при получении нового уровня, а затем, когда сможете не утонув проплыть хотя бы 1 "шаг", — тренировкой.

После выполнения некоторых специальных действий или "invoke" некоторых предметов у Вас появится новый раздел способностей — "personal". Например, после медитации в Dionysceus появится "mind control" и Вы сможете ходить по полю орхидей, после упражнений на стрельбище в Ukyur — "firearms" и т.п.

МАГИЯ

Вызывается "М" с любой картинки. "Divine" — D, "Mental" — M, "Fire" — F, "Water" — W, "Earth" — E, "Air" — A. Заклинание выбирается "Space", усиливается нажатием цифр 1-7.

6 заклинаний действуют в течение некоторого времени. Их индикаторы — 6 круглых окошек в верхней части экрана на основной картинке:

1. "Direction" — компас
2. "Detect secret" — начинает мигать рядом с секретной кнопкой, рычагом и т.п.
3. "Levitate" — позволяет падать, не получая повреждений
4. "Magic screen" — защита от любых заклинаний. Очень эффективно!

5. "Armorplate" — ослабляет удары во время поединка
6. "Enchanted blade" — увеличивает силу и точность удара.

Наиболее сильные и нужные заклинания находятся:

- у мага в "Fire" и "Water"
- у священника в "Divine"
- у псинока в "Mental"
- у алхимика в "Earth" и "Air"

Очень важное заклинание — “Silence”. Оно не позволяет противнику пользоваться заклинаниями.

Также важны “Wizard eye” и “Locate object”, которые позволяют видеть сквозь стены дорогу и предметы соответственно. Их желательно усилить до 7.

Замечательно работают “Conjuration” и “Create life”, вызывая Вам на помощь во время поединка монстров, обладающих и не обладающих колдовством соответственно. Самые крутые появляются, если усилить заклинание до 7.

Что делают “Divine trap”, “Superman”, “Recharge”, “Astral gate”, “Identify” — я так и не сумел понять.

Некоторые боевые заклинания работают по одному противнику (например, Energy Blast), некоторые — по группе (например, Fireball), а самые мощные (Death Wish, Nuclear Blast) — по всем группам противника одновременно.

СУНДУКИ

Подойдите к сундуку со стороны замочной скважины и нажмите “O”. Выберите “Disarm” и вора. При этом у вора каждый раз будет возрастать “Skuldaggery” — это важно!

Появится “Меню для сундука”. Все операции успешны лишь при зеленом цвете в окошке. Вероятность того, что в момент нажатия кнопки цвет будет зеленым, зависит от уровня “Skuldaggery” у вора. Если цвет будет желтым — ничего не произойдет, если красным — сундук взорвется. Сундук взрывается также при нажатии не той кнопки.

Нажмите “I”. Зарисуйте полученную картинку: “*” — эту кнопку нужно нажать. “-” — эту кнопку не нажимать. “?” — ничего выяснить не удалось. 8 знаков соответствуют 8 кнопкам.

Затем, используя курсор, просмотрите расположение кнопок для разных типов ловушек. Цифры показывают порядок нажатия кнопок. Сопоставьте с тем, что зарисовали. Если на Вашем рисунке слишком много “?” — попытайтесь угадать нужные кнопки.

Используя цифры в горизонтальном ряду клавиатуры, нажмите нужные кнопки (при зеленом цвете!).

Если сундук взорвался, “Skuldaggery” вору не прибавится — лучше перезагрузиться.

Из того, что Вы нашли в сундуке, ненужные вещи можно выкинуть сразу, нажав “Space” и “Esc”.

Сундук можно также открыть заклинанием “Knock-knock”, но при этом ни у кого не увеличиваются никакие показатели.

ДВЕРИ

Все двери — двух типов: железные решетки, которые открываются только ключом, рычагом, кнопкой или специальным предметом, и деревянные двери.

Способы открывания деревянных дверей:

1. Найти нужный ключ, предмет, устройство и т.п.
2. Заклинение "Knock-knock".
3. Использовать способности вора. Нажать "O", выбрать "Pick", нажать нужные кнопки при зеленом цвете. Все как с сундуками, только проще. Если кнопка нажата при красном цвете — замок защелкивается и вор его вскрыть уже не может.
4. Самый удобный способ — выломать дверь. После этого она уже не закроется! Нажмите "O", выберите "Force". Нажмите "Enter" в тот момент, когда длина дергающейся полосы будет равна длине сплошной полосы. Вероятность успеха зависит от силы Вашей команды и от "Stamina" (желтая полоса) — она быстро падает в процессе взлома, так что если Вы не сломали дверь в первые несколько секунд — отдохните.

ОБЩЕНИЕ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Главный принцип — ни с кем не ссориться без необходимости! Последствия ссоры будут самые неприятные: Вы больше не сможете нормально общаться с любыми другими существами той же расы. Поясню на примере: если Вы убьете Lt.Gruntwrapper (Umpani), то не сможете больше ничего купить у Rossarian в оружейном магазине и т.п. То же самое случится, если Вы попытаетесь что-то украсть и будете пойманы (неважно, последует за этим поединок, или нет).

Если встреченный Вами персонаж отнесся к Вам настороженно (в меню диалога есть слова "Truce", "Bribe" и др.), постарайтесь разойтись с ним по-мирному, используя "Truce" и т.п. Если не удалось — перезагрузитесь.

У **всех** спрашивайте обо всем. Используйте слово "rumors". Записывайте все имена существительные из диалогов (особенно, имена собственные) и спрашивайте об этом у всех остальных. В диалоге Вам могут сказать пароль в явной (напр. церковь в New City) или неявной (напр. аптека в Munkharama) форме или код, а также подсказать, что делать дальше. Запомните: не задавая вопросов, Вы не пройдете игру даже с использованием "Solution". Это — **ВАЖНЕЙШЕЕ** правило!!!

Для того чтобы узнать важные новости используйте также "lore" из меню диалога.

Для выхода из разговора скажите "Bye" или "Quit".

Помните, что все персонажи чем-то торгуют. Иногда у них есть та или иная карта, которую можно купить или украсть.

Многие персонажи в первый раз встречаются Вам в строго определенном месте, но после этого начинают путешествовать по всей стране. Примеры — TShober, Xen Xheng, Jan-Ette, Shritis, Rodan Lewarx и другие. Где Вы их встретите после — неизвестно. В дальнейшем для определения их местонахождения используйте заклинание "Locate Person".

КАРТЫ

Речь пойдет не о той карте, на которой автоматически рисуется пройденный маршрут, а о тех, которые стоят 10 000, постоянно переходят из рук в руки и содержат подсказку к тому или иному месту в игре.

Я разобрался с ними не до конца. Всего их, кажется, 11. Принципиально важными являются две:

— "Crystal map" содержит код, без которого не пройти к Astral Dominae;

— "Boat map" содержит код для Twisted heads в музее, без нее не попасть к Кораблю.

Подсказки в других картах даны в неявной форме — Вам придется подумать!

Для чего нужны "Fools map" и "Legend map" я так и не понял.

ПОРАЖЕНИЯ

При поражении персонажа каким-либо особым образом (отравление, паралич, безумие и т.д.) рядом с изображением пострадавшего появляется соответствующий символ. Практически все поражения проходят через некоторое время, даже отравление, если отравленный прожил достаточно долго. Хуже всего дело обстоит с болезнью ("Disease"). Дело в том, что заболевший через некоторое время сходит с ума и его уже не вылечить ничем!

Избавиться от поражений можно по-разному.

1. На все без исключения напасти есть заклинание -противодействие или питье, которое можно купить в том или ином месте.

2. Можно подождать, отдохнуть — все пройдет (кроме Disease!) Иногда отдыхать приходится долго, несколько раз подряд!

3. Некоторые источники обладают исцеляющим действием. Самый могучий из них открывает Вам монах в монастыре New City, причем сила его действия зависит от того, что Вы ответите на вопрос монаха о размере пожертвования. Если Вы отдадите ему все деньги (ответ "All") — источник исцеляет от всего, излечивает Disease (в том случае, если заболевший еще не сошел с ума) и даже оживляет мертвых.

Оживить можно также с помощью заклинания, свитка или напитка Resurrect.

SOLUTION

Ну вот, наконец, и дошли до самого главного.

NEW CITY.

Перед тем как идти в город, обыщите джунгли и подземелье (оба этажа). На поле не ходите — там ничего нет, дорога через поле ведет в Dionysceus — туда Вы попадете позже и по-другому. В подземелье внимательно смотрите на стены — там есть несколько секретных кнопок, видно их плохо. Чтобы их нажать, нажмите "S".

Для входа в город скажите "Paluke's armory" — помните записку из подземелья?

В New City есть три места, куда Вы должны будете попасть очень не скоро, не пытайтесь проникнуть туда раньше времени! Это — резиденции T'Rang и Umpani (в них Вы попадете через телепортеры из соответствующих городов) и Forbidden Zone.

В Forbidden Zone имеет смысл идти только после разгрома резиденции Savant-ов в Nyctalinth. В упомянутой резиденции Вы найдете устройство и коды для включения компьютера, и карточку-пропуск (впрочем, дверь можно и сломать — см. выше). Включив компьютер, вызовите экипаж Black Ship (Server: 023@41A2; Host: Black Ship Command) и, затем, Vi Domina. Когда Dark Savant запрет Vi Domina в соседней комнате, сломайте дверь (или откройте ее с помощью кода, который узнаете у среднего из мертвых Savantov в пещере под Nyctalinth, оживив его с помощью Holy Water или пистолета T'Rang-ов — Host: Central Security Access; Linkage Server: 018@67C1) и возьмите у Vi Domina передатчик под названием "Vitalia Device". Это — один из важнейших моментов в игре! Что-то, имеющее отношение к компьютеру, лежит также в секретной комнате в резиденции Umpani в New City. Код для замка секретной комнаты Вы найдете в Укруг, после того, как он будет разрушен (об этом — в соответствующем разделе).

Попав в город в первый раз, обыщите его как следует! Вы найдете несколько сундуков, карточку с кодом для освобождения узника (на ней указаны первые буквы цветов замка, она лежит в одном из караульных помещений Savant-ов), а также познакомитесь с интересными людьми. Потренируйте legerdemain, воруя у моряка на пристани — у него много золота и полезных предметов, да и воровать легко. Закупите оружие, защиту, волшебные товары. Пароль для входа в оружейный магазин — Black Market (это Вам скажут в таверне — спросите "rumors"). Хозяин волшебного магазина бывает на месте не всегда — все зависит от распо-

ложения Луны и Солнца. Если Вы его не застали — зайдите через несколько дней. Священнику в монастыре ответьте на первый вопрос “spirit”, — он скажет Вам пароль для переправы в Munkhagama (это — первая часть пароля, который Вы должны сказать впоследствии Хен Ххенг, а вторую Вы узнаете на переправе). Купите бананы в таверне — они Вам понадобятся в Orkogre Castle. Посещая магазины, помните, что их ассортимент периодически меняется — заходите в них при каждом посещении города. Взламывайте и вскрывайте все двери. Смотрите внимательно на стены, особенно — в Банке. Для входа в Музей используйте монету из Банка. В Музее возьмите камень и тут же бегите лечиться (см. п.11). Twisted Heads в музее открывают доступ к кораблю, но код Вы узнаете только получив Boat map из Old Funhouse — это будет нескоро. Что делать с Гомункулусом — я не понял. Доплывите до статуи на площади и возьмите из нее камень. Запишите название статуи — оно Вам понадобится.

Освободив узника, не забудьте взять у него письмо — это пропуск в страну обезьян (Gorn Empire) и в Orkogre Castle. Для того чтобы он дал письмо, спросите у него про Orkogre Castle. Запишите его устное послание Королю Ulgar.

О библиотеке — отдельно. Во-первых, украдите книгу у спящего охранника и прочтите ее. Во-вторых, поговорите с профессором о blueprints и Old City. С Old City есть одна неясность. Дело в том, что ключ от входа в Old City в Condemned Area профессор дает лишь после того, как Вы спросите его об архивах (Archive). Но о существовании архивов Вы узнаете лишь после нескольких бесед с Barlone — королем крыс в Old Funhouse, спустя много времени. Поэтому, лучше не забегайте вперед.

Да, чуть не забыл. В New City или в каком-либо другом месте Вам может встретиться бесноватый колдун Kumas Turan. Он будет спрашивать у Вас про какое-то святое слово или что-то в этом роде. Что за слово — я не знаю, может быть Вы догадаетесь. Но на дальнейший ход игры незнание этого слова, похоже, не влияет.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ГЕОГРАФИИ.

После первого посещения New City и освобождения узника покиньте город через противоположный вход и дойдите до перекрестка N1. При движении по дорогам старайтесь осматривать кусты по обе стороны — поднимите уровень, сражаясь с монстрами, и, иногда, кое-что найдете.

Итак, мы на перекрестке N1. Если пойти прямо — попадете в страну обезьян. Вход в их столицу — подземный дворец Orkogre Castle — расположен глубоко в джунглях слева от дороги. Поворот туда — сразу после встречи с Лордом.

Если идти по дороге не сворачивая — попадете к следующему перекрестку N2.

Дорога направо ведет мимо Sacred Grove (она будет слева от дороги за кустами) к Rattkin Ruins, за которыми находится Old Funhouse.

Дорога налево ведет в Nyctalinth (город T'Rang), затем — в Dionysceus — город Magna Dane. Перед Dionysceus будет перекресток N3, дорога налево от которого приведет Вас обратно в New City через поле орхидей.

Вернемся на перекресток N1. Если повернуть направо — Вы попадете на переправу через реку (Munkharama Bridge).

В верховьях реки есть проход через джунгли, ведущий в горы, а также в Giantland. Чтобы попасть туда, корабль не нужен — доведите до 100 swimming или запаситесь желтыми бутылками. На поляне перед горами выход из Old Funhouse, внутрь через него не попасть!

Переправившись через реку, Вы попадете в Munkharama. Затем дорога приведет Вас в Укруг (город Umrani). По дороге в кустах слева будет выход из Hidden Temple, внутрь Вы через него не попадете! Из Укруг дорога приведет Вас в лес, за которым — второй подход к горам (первый был в верховьях реки), а также одно из важнейших мест в игре — соленое подземное озеро.

Далее я буду описывать все места в том порядке, в каком проходил их сам.

О том, что ждет Вас в океане и за ним — позже.

ORKOGRE CASTLE.

Это — один из наиболее легких лабиринтов.

Вручите Лорду Galiere письмо от узника. Поверните с дороги налево. Далеко в джунглях — вход в Orkogle Castle.

Общитесь все как следует. На стенах есть малозаметные кнопки (как, впрочем, и в других лабиринтах). Для того чтобы попасть к королю Ulgar, покажите обезьяне бананы через прозрачную стену. Бананы можно купить в New City, а можно найти в Orkogle Castle. Передайте Королю послание узника: "Dartaen Alliance is broken". Найдите полированную металлическую пластину и гребень. Пластины используйте напротив входа в Murkatos Sanktum, стоя лицом к двери. Луч света, отраженный от пластины, откроет дверь (возможно, я что-то напутал с тем, куда лицом стоять и на каком расстоянии от двери, но принцип такой). Гребень сохраните!

В покоях Murkatos найдите его записку, а также Карликовое Дерево (!!!). Кажется, там еще что-то есть — поищите получше. Какой-то из ключей открывает доступ к источнику, восстанавливающему волшебную силу.

Если найдете пустой сундук — это означает, что кто-то здесь побывал до Вас и забрал из сундука карту. Не расстраивайтесь — рано или поздно Вы ее получите!

MUNKHARAMA.

У переправы скажите TShober пароль (от монаха из New City):
Slay not he that cannot hear!

Поговорите с TShober и расспросите его обо всем, что он упомянет в своей речи.

Запишите вторую часть пароля!

Получив крюк, используйте его для переправы.

Кстати: если Вы проплывете вверх по течению от места, где встретили TShober некоторое расстояние, то найдете на том же берегу в кустах очень интересный сундучок! Это можно и не делать.

В следующий раз Вы встретите TShober где-нибудь в другом месте (см. п.9). Он спросит, нет ли поблизости колдунов из Dionysceus. Ответьте, что нет, и то он испугается и убежит.

Войдя в город, найдите колодец. Ответ на его загадку — Coin. Полученные 4 монеты открывают 4 двери на площади.

Две из этих дверей ведут в Lost Temple (не путать с Hidden Temple!). В Lost Temple положите каждый Bean в ближайшую к нему чашу — в центре лабиринта появится ценный сундук, в котором, однако, нет ничего принципиально важного. Осмотрите также подземелье: лестница туда — в одной из комнат.

Найдите Аптеку, переплыв через бассейн. Если не получается — потренируйтесь! Там есть еще какой-то бассейн с ледяной водой, но для чего он — я не понял. Поговорите с аптекарем. Сделайте покупки. Спросите про Land of the Dream и Gran Melange (Вы должны были узнать об их существовании раньше, кажется — у TShober). Запомните, кто не умеет мечтать ("Living dead").

В центре бассейна стоит сундук с каким-то непонятным предметом. Для чего он — я не понял, но его можно выгодно продать.

Используйте две оставшиеся монеты для входа в Land of the Dream.

LAND OF DREAM.

Для входа нужно 500 монет, большую часть которых Вы получите в поединке с монахами перед входом.

Ответы на вопросы у входа:

1. Land of the Dream;
2. Living dead (помните, что говорил аптекарь).

Обойдите все помещения. На Духов хорошо действуют Silence и Dispel Undead усиленное до 6-7. Черная Дверь появляется в Г образном

переходе только после того, как Вы везде побывали и взяли Smoking Pipe и Mysterious Pastille. Поместите эти предметы в первые 10 предметов у любого персонажа и забейте Mysterious Pastille в Smoking Pipe, используя "merge" (см. п.3).

Зайдите в Черную Дверь. После падения сделайте 3 шага вперед — окажетесь перед Огнем. После этого сделайте шаг вперед, а после падения — еще шаг вперед. Используйте набитую трубку. Сделайте 2 шага вперед (может быть наоборот — два шага вперед после второго падения, а после трубки — один шаг; это легко проверить).

Из предложенных предметов выберите Меч. Это — очень сильное оружие, а, кроме того, Вам при этом прибавят силу (что ~~важно~~ для взлома дверей!). Не пугайтесь того, что Меч проклят ("прилипает") — он не вредит Вашему здоровью, в отличие от многих других проклятых предметов.

SECRET SCHOOL.

Скажите Xen Xheng пароль:

Slay not he that cannot hear,
Be thankful ye, that hath an ear!

После этого отправляйтесь за Holy Work из Hidden Temple. Когда Вы принесете Holy Work, Xen Xheng спросит, хотите ли Вы стать его учениками, или пойдете своим путем.

Согласитесь стать учениками. Он пошлет Вас за Цветами в Горы, а также откроет кладовую, где лежат доспехи для Ниндзя.

Здесь Вам нужно решить — менять профессию или нет. Для смены профессии (чтобы стать Ниндзя) вызовите картинку персонажа, нажмите "Е", а дальше — ясно. При этом персонаж теряет все свои способности и уровень, и начинает развиваться с нуля.

Я профессию не менял и ничего про Ниндзя сказать не могу.

Доспехи и оружие Ниндзя я продал. Теперь о 5 Цветах. 4 из них действительно растут в горах, а вот последний я искал очень долго и нашел... на островке в подземном озере в Giantland. Те, что в горах — тоже найти непросто: одни — по одну сторону гор, другие — по другую, за одним нужно лезть, другой охраняется и т.п.

Когда, обойдя все Горы и найдя цветы, Вы вернетесь к Xen Xheng, его уже не будет на месте. Он оставит Вам записку, в которой скажет, что сделать с цветами, и пароль для священника в монастыре в New City, который поможет Вам пользоваться бесплатным целебным источником ("Holy Sacrament", но если Вы подсмотрите в Solution и скажете этот пароль священнику раньше времени — например, оказавшись в New City в первый раз — то священник не скажет Вам пароль для TShober на переправе и т.д. Мораль: не забегайте вперед!)

Записку о Цветах прочтите **ОЧЕНЬ** внимательно. Дело в том, что Цветы не просто соединяются в определенной последовательности. Один из них при этом используется в виде настойки на Святой воде, которую можно купить в New City у священника. Все операции — с помощью “merge” на картинке персонажа. Полученный предмет может использовать только Ниндзя — если в Вашей партии его нет, то предмет лучше продать за большие деньги (напоминаю, больше ~~всех~~ за любой предмет дает Paluke из New City).

HIDDEN TEMPLE.

Перед тем как туда отправиться, купите в аптеке желтых бутылок (Stamina) и научитесь хорошо плавать.

Найдите в углах бассейна рядом со статуей на площади в Munkhagama 4 монеты. Положите их в соответствующие(!) урны на той же площади: Viridian — Emerald, Golden — Amber, Cuprum — Ruby, Silver — Diamond. Если монета положена правильно, она исчезает. Затем подойдите к статуе и используйте Moonstone, который взяли из статуи в New City.

Hidden Temple пройти достаточно легко. В одном месте проход открывается подсвечником на стене. Не возитесь со сломанным рычагом — он не нужен! Найдите отверстие в стене и вставьте в него стержень, который найдете где-то в другом месте лабиринта — это откроет Вам дорогу через дыру в полу, в которую Вы до этого проваливались.

На ~~нижнем~~ этаже есть два важных предмета: Holy Work и Wikum's Powerglobe.

Holy Work спрятана слева от источника над водой (там, на стене есть кнопка) — на ней нужно плыть!

Wikum's Powerglobe лежит в колодце в комнате с мумиями. Там на стене есть кнопка... Перед тем как взять поднимающуюся из колодца Wikum's Powerglobe, запишите игру!!! Если не хватит сил одолеть скелетов — вернитесь сюда потом, это очень важная вещь! Для чего она — узнаете позже.

Выход из Hidden Temple находится в лесу на Munkhagama. Чтобы попасть обратно в Munkhagama, дойдите до дороги и поверните направо.

ГОРЫ И GIANTLAND.

После того как Xen Xheng пошлет Вас на Цветах, отправляйтесь в Горы. Запаситесь ~~желтыми~~ бутылочками.

Покиньте Munkhagama через ворота, ведущие к реке. Не доходя переправы, поверните в джунгли направо. Там будет длинный проход, местами выводящий к реке. Дойдите до его конца, проплывите еще два шага вдоль берега (там будет квадратик суши) и переплывите через реку.

Дойдите по джунглям до развилки. Направо — дорога ведет в Giantland (это пещера с озером), налево — в Горы.

Вначале следует посетить Giantland. Если не получается спуститься вниз — потренируйте Climbing в горах в аналогичных местах. В пещерах где-то есть сундук, а на озере — один из пяти Цветов. Главное, что Вы должны взять — Волшебный Шлем. Там на стене в одном месте есть рычаг...

Попав в Горы, осмотрите все, что можно, не пытайтесь открыть дверь в подземелье (лестница вниз на поляне), потренируйте Climbing в наиболее безопасном месте. Найдите Цветы и 4 лианы. Лианы объедините (merge). Полученный канат используйте рядом с пропастью, чтобы спуститься вниз. Внизу — еще один цветок и поляна, на которой происходит шабаш нечистой силы. Вспомните книгу из библиотеки New City! Наденьте Волшебный Шлем на одного из персонажей, дождитесь ночи и войдите на поляну — Вы узнаете имена 4-х ведьм. Запишите их. Пройдите весь лес (вход в него — рядом с этой поляной) — там есть еще несколько выходов к горам. Так Вы найдете еще один цветок и пещеру с Соляным озером. Когда выйдете на дорогу — поверните налево и снова в лес, направо пока не ходите — попадете в Укруг.

Попав к Соляному озеру, найдите недалеко от берега рычаг, открывающий где-то поблизости проход к центру озера (туда же можно и доплыть, но это сложнее). Встаньте на большую кучу соли и используйте камень из музея New City. Появится уже знакомое Вам существо. Кажется, оно задаст Вам какой-то вопрос. Ответ на него совершенно очевиден и, к тому же, ни на что не влияет (кажется, "Man"). Пройдите по радуге и возьмите то, что лежит в пещере.

Теперь пора освободить Hilinda. Поднимитесь в Горах на самый верх, найдите вход в пещеру, осмотрите ее, найдите там алтари и, зная имена ведьм, вызовите их и уничтожьте (напоминаю, имена Вы должны были узнать на поляне с нечистой силой ночью, надев Волшебный Шлем):

East Witch: BARBANA;
West Witch: CARMELA;
South Witch: XANDASA;
North Witch: NARALDA.

Верните похищенные части лица Hilinda (где-то там висит ее золотое лицо). Она увеличит Вам какие-то характеристики и даст предмет Elisiad Divinity, назначение которого мне осталось неясным. Там еще где-то есть сундуки...

Возвращайтесь с Цветами к Xen Xheng.
NYSTALINTH и UKPYR.

После того как закончите свои дела с Xen Xheng, наймитесь на службу T'Rang в Nyctalinth. Получите задания от Shritis и H' Jenn-Ra (последний сообщит Вам код для замка, за которым спрятана Boat Map в Old Funhouse).

Имейте в виду: когда Вы говорили с Shritis, Вы находились в New City в резиденции T'Rang — рукоятка на стене приводит в действие телепортер! Пользуйтесь им чаще, чтобы сэкономить время. Во время первого посещения Nyctalinth не обыскивайте город и никуда не суйтесь.

Отправляйтесь в Ukrug. Наймитесь на службу там. Никуда не заходите без соответствующего приказа или разрешения. Выполните все приказы. На стрельбище Вы должны попасть 3 раза в Bull Eye. Чтобы найти разведгруппу T'Rang, дойдите по дороге до луга перед Горами (Вы здесь уже были, когда исследовали Горы). T'Rang из разведгруппы предложит Вам выкрасть для него координаты космического корабля Umpani, но лучше разведгруппу уничтожить. Отнесите письмо Rodan Lewarx. В Ukrug тоже есть телепортер — воспользуйтесь для этого им. Rodan Lewarx сидит в резиденции Umpani в New City. Не убивайте его (как поручил Вам Shritis) — это еще успеется. Когда Вы вернетесь в Ukrug, Вас вызовет Генерал Yamo и даст Вам бомбу, которой Вы должны уничтожить кладку яиц T'Rang в пещере под Nyctalinth. В тот момент, когда Вы получите бомбу, взорвется другая бомба — та, которую Shritis подложил под Генерала Yamo. Генерал будет убит, Ukrug разрушен, все Umpani разбегутся. Общитесь развалины. Возьмите все, что найдете. Где-то лежит карточка с кодом, открывающим секретную дверь в резиденции Umpani в New City — в этой комнате лежит что-то важное (кажется, для компьютера).

Возвращайтесь в Nyctalinth. Не заходя пока в Старую Церковь, пройдите по всем помещениям города. Убивайте всех T'Rang (за исключением Shritis!), вскрывайте все двери, уничтожьте резиденцию Savant, забирайте и несите с собой все предметы, которые найдете. Используйте Декодирующее Устройство на Регистрационный Журнал Космопорта ("Merge" на картинке персонажа). Запишите время и дату прибытия ближайшего корабля T'Rang (эта информация понадобится Вам позже). Не забудьте побывать в резиденции T'Rang в New City и открыть стоящий там сундук!

Спуститесь в маленькое подземелье (вход в него — в одной из комнат недалеко от места, где сидит H' Jenn-Ra). Там висят три мертвых Savant. Используйте на среднем из них пистолет T'Rang (Вы должны были его найти!) или окропите его святой водой, купленной у священника в New City. Он скажет Вам код. Запишите его. Там же стоит бочка с каким-то дерьмом, но что с ней делать — не знаю, может Вы догадаетесь.

Поднимитесь наверх, найдите Старую Церковь. Пришло время вспомнить записку Murkatos из Orkogre Castle. Подойдите к алтарю и сделайте шаг вперед. Вы — на Старом Кладбище (Old Cemetery). Найдите заступ (Longstem Spade) и перекопайте все могилы. В одной из них Вас ждет сюрприз. Затем найдите место, где просела земля и копайте где-то рядом с ним. Вы провалитесь вниз в огромную пещеру под Nyctalinth (используйте заклинание "Levitate").

Из пещеры есть два выхода. Первый из них — через кладку яиц T'Rang. Кладку уничтожьте с помощью бомбы Генерала Yamo. Поднимитесь наверх и убейте H'Jenn-Ra (Вы, наконец, поймете, кем он является на самом деле!). Пусть Вас не смущает, что он (точнее, она) обещал Вам награду за Boat Map. H'Jenn-Ra ничего Вам за нее не даст, а пообещает наградить "когда-нибудь потом" и выгонит вон — я это проверял!

Уничтожив H'Jenn-Ra, спуститесь снова в пещеру и найдите другой выход — через лестницу. Найдите статую. Снова вспомните записку Murkatos. Используйте заступ у подножия статуи. Возьмите статуэтку (почему она называется Time Bandit задом наперед — не знаю...) и вернитесь с ней на Old Cemetery. Отдайте ее Духу, который дразнит Вас в двух будках. Взамен Вы получите Посох. Возьмите его в руку (Equip!) и пройдите сквозь энергетический барьер к могиле Kanebe. Откройте сундук и возьмите Карту (кажется, Serpent).

Теперь — о Rodan Lewarx и Shritis. Вы должны найти Rodan Lewarx (например, с помощью заклинания "Locate Person") и убить его. Вам достанется очень ценный медальон, который дает защиту "минус 4" (кажется). После этого Вы должны найти Shritis (или он Вас) и показать ему этот медальон. Он оставит медальон Вам, а в награду даст не то 20 000, не то 40 000. После этого его тоже можно убить — на всякий случай, хуже не будет.

Закончив свои дела с T'Rang и Umpani, отправляйтесь в New City в Forbidden Zone и...(см. раздел "New City").

SACRED GROVE.

Войдите в Sacred Grove (см. "Несколько слов о географии").

Поставьте на алтарь Карликовое Дерево из Orkogre Castle. Назовите появившемуся Духу Дерева любое имя — позже он поможет Вам попасть в Rattkin Ruins. Не забудьте найти сундук где-то поблизости.

RATTKIN RUINS.

Вернитесь на дорогу, с которой поворачивали в Sacred Grove, и идите по ней дальше. Вы попадете в лес, за которым — Rattkin Ruins. Найдите в одном месте странное дерево у стены. Оно схватит Вас ветвями и перебросит через стену (этим же путем можно попасть и обратно). Вни-

мание: если Вы не сделали все, что нужно, в Sacred Grove, этого не произойдет!

Попав внутрь, найдите дорогу во двор. Идите все время налево вдоль стены. Вам встретится Слепой. Дайте ему денег. Поговорите с ним!!! Если у него спросить о чем-то (кажется, о "Ring"), то он даст Вам нос для клоуна, который открывает Old Funhouse. В первый раз это до меня не дошло, и я дверь в Old Funhouse просто выломал. Самое главное: попытайтесь его обокрасть! Вам это не удастся, но в награду за Вашу наглость он даст Вам кольцо. Сохраните его!

Теперь осмотрите все помещения. Там есть два замечательных магазина. В один из них — доступ свободный. Хозяин другого — тот самый Слепой со двора. Наденьте кольцо, которое он Вам дал ("equip"), и просуньте руку в окошко рядом с дверью. Он узнает Вас и пустит внутрь. Советую купить в одном из магазинов "фирменную" воровскую одежду и два воровских кинжала ("Thief Dagger"): по одному в каждую руку. Кинжалы отравлены, а, кроме того, временами наносят "Critical", т.е. убивают на месте. Самое главное, что нужно купить — жидкость "Feather Weight"! Без нее не пройти "Old Funhouse"! Где-то в лабиринтах комнат Вы должны найти палку, которая не продается ("You need it!"). Ее тоже необходимо взять с собой.

Во дворе есть кострище и куча костей. Для чего они — не знаю. Со двора есть два выхода: один — тупик, второй ведет в лес, откуда другого выхода нет.

Найдите во дворе дверь, ведущую в Old Funhouse.

OLD FUNHOUSE.

Это один из самых сложных лабиринтов. Из предметов извне там используются Feather Weight и палка (см. Rattkin Ruins). Все остальные необходимые предметы лежат в самом Old Funhouse — на первом этаже (там надо открыть все двери) и в лабиринте.

Катапульта.

Осмотрите катапульту (обе части). Поднимитесь наверх и включите вентилятор. Найдите барабан с веревкой и сбросьте ее вниз. Спуститесь и привяжите к концу веревки груз. Поднимитесь к барабану и поднимите груз с помощью рукоятки. Спуститесь вниз, выпейте Feather Weight, встаньте на катапульту и поверните рычаг.

Палка.

Найдите отверстие в стене и вставьте в него палку из Rattkin Ruins. Ничего не произойдет, но так надо — позже поймете зачем.

Мячик.

Мячиком Вы должны попасть в центр мишени, которая появится перед Вами в одном месте. Перед тем как кидать, запишите игру. Вам нужно попасть в Bull Eye, а это происходит по случайному закону; при промахе мячик, кажется, куда-то падает. Если Вы попали, то где-то с другой стороны открывается проход туда, где стоит мишень.

Палка с веревкой.

Палку с веревкой нужно вставить в дыру в полу над водой. Вы потом за нее схватитесь, когда будете проплывать мимо.

Головоломка с водой.

Вас проносит по трем этажам, а затем Вы падаете в бассейн. Ваша задача — повернуть 2 рычага на одном этаже и 3 на другом так, чтобы оказаться перед палкой с веревкой (см. предыдущий пункт) и, по инерции, вылететь на берег, схватившись за веревку. Найдите такое положение рычагов на верхнем этаже, при котором картинка, наблюдаемая при проплывании по нижнему этажу, будет резко отличаться от той, которую Вы видите в других вариантах. После этого экспериментируйте с рычагами на нижнем этаже. Если не получается — просто перепробуйте все возможные варианты. Их не так много: 2 рычага — 4 комбинации, 3 рычага — 8 комбинаций, всего $4 \times 8 = 32$.

Труба.

Это примерно то же, что и Катапульта. Зарядите чугунный шар в верхнюю часть трубы, спуститесь вниз и встаньте на платформу. Помогите, там есть какая-то тонкость — не то дернуть за что-то, не то встать как-то по-особому — в общем, можно разобраться, это не самое сложное. Шар упадет и подбросит Вас вверх. Тут-то Вам и поможет палка, вставленная ранее в стену.

После того как Вы пройдете через все головоломки, Вы сможете попасть к Barlone, а также открыть кодовый замок и взять Boat Map.

Boat Map — главное, что Вам нужно взять в Old Funhouse. H'Jenn-Ra (см. Nyctalinth и Ukpyr) сообщает Вам код в неявном виде — переберите несколько вариантов и каждый раз смотрите на дверь слева (воспроизвожу его речь дословно — разбирайтесь сами):

THE-FIRST IS-NOT BEFOR THE-THIRD
NOR-THE SECOND
BUT-FIRST AFTER THE-SIXTH
IT-IS THE-FIFTH THAT-IS FIRST
AND-THE FOURTH AFTER-THIRD
WHICH IS SECOND

Теперь о Barlone. В первый раз он попросит Вас выяснить, когда прилетит космический корабль T'Rang. Это Вы уже должны знать (см.

Nyctalinth и Ukpyr): Next Arrival: Nargisst Shuttle; Galactic Stardate 088:53 ETA.

Затем он предложит Вам открыть свою сокровищницу за 40 000. Имеет смысл согласиться — то что там лежит, стоит больше, хотя и не имеет принципиального значения. Он также что-то скажет Вам про архивы в Old City (см. New City).

Я точно не помню что будет дальше — по-моему, он пошлет Вас за деньгами, а через некоторое время пришлет за Вами гонца (Mick the Pick, Ratsputin и т.п.) Если же все гонцы будут к тому времени кем-то убиты, то в сокровищницу Вам не попасть. Особенно расстраиваться из-за этого не стоит.

Если все же Вы побываете в сокровищнице, то через некоторое время к Вам опять пристанут гонцы с просьбой отдать 20 % Ваших денег. Их лучше убить и положить вымогательству конец.

DIONYSCEUS.

Последнее, что необходимо пройти перед отплытием, город колдунов Dionysceus. Это не самый сложный лабиринт.

По дороге от Nyctalinth к Dionysceus Вы встретите летающую девицу Jann-Ette. Спасите ее от T'Rang. Она за это Вам кое-что даст (но все не то, о чем Вы подумали). Сохраните этот предмет до Sky City.

На первом этаже поговорите с Almagorte. Спросите его про Fellowship и Trial. Согласитесь пройти Trial.

На каждом этаже башни стоит золотая урна. Зачем они нужны — я так и не понял. Может быть, алхимик должен сделать какое-то снадобье и положить в них, чтобы отключить ловушки, из которых на каждом этаже по Вам стреляет какой-нибудь мерзостью? Но откуда взять рецепты?..

Все этажи проходятся достаточно легко. Насколько я помню, никакие специальные предметы там не используются. На последних этажах задумайтесь о выборе оптимального пути. Не лезьте в коридор с шаровыми молниями, пока все не отключите извне. Пользуйтесь везде, где только можно, заклинаниями Wizard Eye и Locate Object. Убить Демона на крыше достаточно просто. Как его вызвать и как убить, Вы прочтете в Книге и узнаете от Magna Dane.

Когда Вы убьете, наконец, самого Magna Dane (это будет после поединка с Демоном), возьмите все, что от него останется и сделайте "Search" ("S") на том месте, где его убили. Под горой трупов Вы обнаружите его кольцо, которое открывает последнюю дверь в его покои. Там будут источники (лишь один из них целебный) и сундук. В сундуке Вы найдете:

Jeweled Cushion — предмет совершенно непонятного назначения, но, видимо, не очень важный, т.к. он продается.

Coil of the Serpent — совершенно необходимая вещь, которая открывает... Впрочем, не будем забегать вперед.

После того как Вы пройдете Dionysceus, Вас найдет бесноватый Kumas Turan и станет выпрашивать деньги. Если их не дать, он предаст Вас анафеме и попытается убить. По-моему, его нужно уничтожить — я другого выхода не нашел...

ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ГЕОГРАФИИ.

Итак, пришло время плыть за Океан. В Океане и за ним Вы найдете:

остров, где под древней гробницей спрятан Astral Dominae;
два изолированных друг от друга и от остального мира огромных лесных лабиринта с остатками каких-то строений и даже дорогой (в них, правда, нет ничего интересного, кроме возможности в поединках с монстрами повысить свой уровень — по крайней мере, мне так показалось) — и не буду рассказывать, где они: захотите там побывать — найдете сами;

Пещеру Драконов, где спрятан очень важный ключ;

Sky City — город Helazoid-ов (они же Higardi);

Hall of Crusaders — место, где спрятан Космический Корабль.

КОРАБЛЬ.

Зайдите и Музей в New City. Внимательно прочтите и переведите Boat Map. Подойдите к Twisted Heads и нажмите кнопки в таком порядке: страх, гнев, смех, молчание, удивление, счастье.

Зайдите на корабль. Осмотрите его. Используйте Wikum's Powerglobe из Hidden Temple- это двигатель для корабля! Нажмите кнопку на стене и отправляйтесь и плавание.

ПЕЩЕРА ДРАКОНОВ.

От пристани в New City плывите строго на юг. Остров, который Вам встретится, обогните справа (сюда Вы еще вернетесь). Найдите крайнюю юго-западную точку острова и плывите от нее на юго-запад. Когда доплывете до берега, поверните направо и плывите вдоль него до тех пор, пока не увидите клубы тумана над водой. Запишите игру — там есть опасные скалы.

Внимание! С этого места машина начнет регулярно зависать на 10-15 сек, после чего снова работает нормально. К этому можно привыкнуть.

Подплывите к берегу. Дождитесь ночи. Найдите на скале светящееся место. Используйте в этом месте Coil of the Serpent из Dionysceus.

Убейте Brombadeg, используя заклинание Magic Screen.

Пройдите по пещере. Она постоянно меняется из-за обвалов — постарайтесь не попасть под один из них — всегда есть другая дорога. Ваша цель — попасть в логово драконов. Для этого найдите где-то в

юго-восточном конце пещеры кнопку на стене — ее почти не видно, пользуйтесь заклинанием Detect Secret. Повернув рычаг, спрятанный за кнопкой, Вы откроете где-то поблизости проход в логово драконов. В нем много чего лежит, но главное, что нужно взять — ключ! У выхода Вас будет ждать хозяин сокровищ...

После этого найдите в дальнем юго-восточном углу пещеры лестницу вверх. Она ведет в Sky City.

SKY CITY.

Sky City — это лабиринт с прозрачными стенами. Разобраться с ним несложно. Возьмите светящийся ключ. Пройдите в музей (дверь сломайте или откройте кредитной карточкой, купленной у Королевы). Откройте прозрачную стену светящимся ключом там, где лежит Меч. Это — самое страшное оружие, которое Вы можете получить — я проверял все варианты!!! К тому же он одноручный, т.е. в другой руке Вы можете нести щит!

Там где-то есть автомат с Powerpack, который приводится в действие Кредитной Карточкой. Powerpack нужны лишь затем, чтобы перезаряжать вещи типа лазерных пистолетов, powergloves и т.п. Кредитные Карточки продает Королева.

Доберитесь до Королевы. Отдайте ей Helazoid Banner (помните спасенную от T'Rang Jann-Ette) — получите взамен ценный амулет. Все предметы, которые она продает, обладают какими-то особыми свойствами. Если сделать "Invoke", они увеличивают Вам тот или иной показатель. Имейте в виду — Королева покупает предметы за 1/20 часть их цены — не продавайте ей ничего! Спросите про Hall of Crusaders.

HALL OF CRUSADERS.

Вход — со двора Королевы. Вспомните для начала, как зовут человека, памятники которому Вам попадались уже неоднократно. Зовут его, если Вы забыли, Phoonzang. Пройдите все три дворика. На одной из дверей — кодовый замок. Код — на втором этаже подполья на Острове, так что лучше дверь сломать!

Чтобы попасть в Космический Корабль, снова скажите Phoonzang. Возьмите Карту и Ring of the Globe. Возвращайтесь к своему кораблю и плывите на Остров.

ОСТРОВ И ГРОБНИЦА.

На острове есть две башни и замкнутая стена. Найдите на северной стороне стены место, где что-то нарисовано или написано. Используйте Wand Majestik, найденную в пещере с соляным озером. Появится существо, с которым Вы уже 2 раза встречались. Ответ на его вопрос — "Man". Оно откроет стену.

Пройдите по первому этажу подземелья. Осмотрите все могилы. Проверьте все источники. Чаще записывайте игру. Там много дверей, но ключи Вы найдете не все — они по случайному закону попадают в могилы или остаются после поединков с призраками. Я открыл все двери на 1-ом этаже, но ничего принципиально важного там нет — одежда, оружие, амулеты и т.п. Найдите могилу Принцессы Обезьян (Gorn). Положите на нее Гребень из Orkogle Castle — она Вас больше не потревожит. Зачем нужна золотая чаша — не знаю: видимо это тот же случай, что и в Dionysceus. При обходе подземелья выбирайте дорогу — часть ловушек можно обойти, или выбрать из них наименее опасные.

Откройте дверь, над которой изображен дракон, ключом, который нашли в Пещере Драконов. Спуститесь на второй этаж.

Осмотрите второй этаж. Обратите внимание на Камень — на нем код для 2-ой двери в Hall of Crusaders (я надеюсь, Вы ее уже сломали). Те же ключи, которые открывают двери на первом этаже, открывают комнаты 6-ти монстров. Из них я убил только 5. Beast of 1000 eyes оказалась мне не по зубам. Из оставшихся 5-ти четырех убить достаточно легко. Демона 9-ти миров можно убить так: сделайте всю команду невидимой и отравите его. Это Вам удастся не с первого раза. Когда он будет отравлен, ждите, пока он умрет. Ждать придется долго...

Самое главное: слева от двери в Hall of the Past над водой есть кнопка. Она открывает длинный коридор, в конце которого лежит Radiant Jewel. Возьмите его, поднимитесь на поверхность (на остров). Найдите там 2 башни. В каждой из них одна стена — иллюзия, сквозь нее можно пройти. Используйте в одной из башен Radiant Jewel. Возьмите из статуи Locket of the Tomb. Вернитесь на второй этаж подземелья.

Итак, мы подошли к двери в Hall of the Past. Как ее открыть, я не знаю до сих пор. В этом месте мне пришлось пройти сквозь дверь. Вот как это можно сделать.

Вылечите всех своих персонажей от всех поражений. Здоровье, stamina и волшебная энергия должны быть у всех 100% (проверьте на всякий случай это на картинке персонажа по цифрам!). Подойдите к двери в Hall of the Past. Запишите игру. Сделайте шаг назад, не поворачиваясь. Сразу же запишите игру второй раз в save-файл с другим названием. Никакие повороты, поединки, переключивания предметов и подобное между этими двумя "спасениями" не допускаются!!! С помощью PCTOOLS (или другой удобной для Вас программы) сравните полученные два save-файла. Понятно, что они будут различаться координатой Вашего местонахождения и чем-то еще (так как в игре имеет значение время — помните: день, ночь и т.п.) Третье или четвертое по счету различие соответствует месту в save-файле, где фиксируется координата Вашего отряда. Устано-

вив это место (relative sector и displacement), измените координату соответствующим образом: если, например, перед дверью в этом месте стоит "2", а за шаг до двери — "3", поставьте в этом месте "1" — и при загрузке спасенной игры из этого файла Вы окажетесь за дверью. Если мои объяснения не очень понятны, обратитесь за помощью к тому, кто разбирается в этом лучше Вас...

Кстати. Этот способ проникновения сквозь стены применим и в других играх такого типа. Так, я с успехом использовал его в игре "Ishar", в которую очень рекомендую поиграть. Там мне удалось не только проходить сквозь стены, но и добавлять персонажам деньги, способности и предметы. Используя описанный выше метод, я прошел игру до конца, не зная ни одного рецепта для Magic Flask. Но об этом — в другой раз...

Итак, мы за дверью. Дальше начинается самый сложный лабиринт во всей игре. Насколько я помню, там не нужны предметы извне. Нужна лишь память, логика и пространственное воображение. Чаще спасайте игру. Используйте Wizard Eye и Locate Object. В лабиринте много этажей — сейчас уже не помню сколько. Где-то есть источник, восстанавливающий волшебную силу. На каком-то перекрестке всегда появляются монстры — отличная возможность поднять уровень! Еще одно обстоятельство существенно облегчает игру — в лабиринте нет ни одного места, попав в которое, Вы не смогли бы выбраться наружу. Некоторые телепортеры перебрасывают Вас каждый раз в новое место — имейте это в виду.

В конце концов, Вы окажетесь перед телепортером, который приводится в действие кодом, указанным в Crystal Map. Прочтите очень внимательно то, что в ней написано. Нажмите кнопки на стенах в таком порядке:

1. DRAGON;
2. TOWER (это то же, что Obelisk — см. Карту);
3. MOON;
4. CROSS (остров и крест — см. Карту);
5. SKULL (ночь и смерть — см. Карту);
6. STAR (Astral — см. Карту);
7. EGG;
8. SUN — эту кнопку я нажал последней, т.к. в Карте про нее ничего не сказано — в слове Dominae только 7 букв.

Встаньте на пентаграмму. Где-то рядом откроется телепортер, через который Вы попадете к лестнице на нижний этаж.

Карту последнего, нижнего этажа лучше зарисовать на бумаге. Пройдите по всем Золотым Кругам на полу в том же порядке, в каком на-

жимали кнопки на стенах: код — в Crystall Map (см. выше). Если не сообразили — подскажу:

1. DRAGON;
2. TEMPLE;
3. SERPENT;
4. BOAT;
5. CRYPT;
6. STAR;
7. SPHINX;
8. CRYSTALL.

Затем найдите в дальнем южном конце лабиринта (вход туда — с юго-восточного угла) потайную кнопку на стене. За ней — Tomb of the Astral Dominae. Если Вы правильно прошли по Кругам, решетка поднимется сама, как только Вы к ней подойдете.

Встаньте на то место, где в полу спрятан Astral Dominae. Используйте Vitalia's Device, полученный в Forbidden Zone, New City. Отдайте Vi Domina Ring of the Globe и Locket of the Tomb. После поединка с Dark Savant отправляйтесь в Sky City к Космическому Кораблю. Отдайте Dark Savant Astral Dominae — у Вас нет выбора, если этого не сделать, он убьет Вас на месте. Садитесь вместе с Vi Domina в Космический Корабль и — в погоню за Dark Savant...

НУ ВОТ, КАЖЕТСЯ, И ВСЕ...

DANGER ZONE

И — Horng Shen Information CO. LTD

Г — 1995

О — 11, 2 MB

М — VGA

У — Mouse

З — Sound Blaster, AdLib, General MIDI, MT32/CM32

П — 386/40

Все новое — это хорошо “забытое” старое. И данная игра, в своей основе, является еще одним доказательством этого принципа. У тех, кто играл в свое время в “DUNE 2: THE BUILDING OF A DYNASTY”, почти не будет никаких трудностей в освоении игры за исключением возможного языкового барьера. Вся информация, название, характеристики приведены китайскими иероглифами. Как Вы понимаете, я конечно ничего из написанного почти не понял (но только из написанного — с игрой я разобрался). Поэтому, чтобы не придумывать несуществующих названий, пришлось взять почти все названия техники и зданий, а также некоторой терминологии из “Дюны”. Но это не означает полного совпадения игр.

Для тех же, кто не видел вышеназванной игры, придется дать некоторые объяснения (хотя это пригодится и остальным). Я не смог прочитывать предысторию игры (у Вас такой шанс появится после загрузки), и Вам придется поначалу довольствоваться моим пониманием игры, а дальше Вы сможете выработать либо свою версию, либо сделать перевод.

Действие происходит в далеком, а может и не очень, будущем. К одной из звездных систем Ваша страна отправила свой флот, кстати, под Вашим бдительным руководством, с целью прибрать ее к своим рукам. Но планеты, как всегда, оказались уже заняты, и поэтому Вам отдали приказ отвоевать систему. Чтобы жизнь Вам не казалась малиной, то помимо управления войсками на Вас ложится и экономическая сторона предприятия. Как выяснилось на планетах этой системе находится очень ценное вещество, необходимое Вашей стране (в дальнейшем будем употреблять слово “дом”, занесенное сюда песчаным ветром Арракиса из “Дюны”). Назовем его для краткости (и за неимением ничего лучшего) Х-3 (на спайс Х-3 все-таки не похож). Это вещество имеет синий цвет и выходит на поверхность в виде кратеров. Итак, для успешного проведения операции Вам потребуется построить электростанции, хранилища для Х-3, фабрики для производства техники и прочие сооружения, о которых будет рассказано ниже. Начинать игру Вам придется с наличностью в 1000 долларов, строительной площадкой и небольшим набором техники. С каждым уровнем начальные возможности расширяются.

Игра идет в режиме “реального” времени (Вы и противник ходите одновременно), что требует постоянного внимания, чтобы не прозевать внезапную атаку. Приятная, “свежая”, графика немного поможет в Вашем непрестанном бдении, как, впрочем, и музыка (при наличии музыкальной карты). Основное управление в игре рассчитано на мышь — левая кнопка основная.

Если выше написанное еще не отбило желания поиграть, то приступим к непосредственному описанию игры.

НАЧАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Итак, по окончании процесса загрузки, перед Вами появится меню с тремя зелеными кнопками, в которых вписаны иероглифы.

Верхняя кнопка позволяет начать новую игру. Кликнув на ней, Вы попадете в меню выбора дома, под знаменем, и вернее символом, которого Вы будете сражаться. Большую часть экрана занимает окно с текстом. Под ним находится символ дома. Справа находятся три кнопки: верхняя — позволяет перейти к игре; нижние две кнопки со стрелочками позволяют выбрать “свой” дом. Всего существует три дома, различающихся по уровню сложности и времени появления новых зданий и отря-

дов. У каждого дома свой символ. Когда Вы попадете в это меню, то увидите темно-желтый с “крестом” символ. Это самый легкий уровень — здания, более сильные отряды появляются рано, да и противник начинает обращать на Вас внимание в основном где-то к концу игры. И соответственно самое малое количество сражений. Нажатие на среднюю кнопку (со стрелочкой “направо”) вызовет на экран второй дом, символ которого имеет желтый цвет с каким-то непонятным дугообразным рисунком. Здесь уже побольше сражений и трудностей. И третий дом (в окне с текстом в первой строчке всегда присутствует число) обладает символом зеленого цвета с рисунком треугольника и скобы, лежащей на его вершине. Это самый тяжелый уровень из имеющихся.

Итак, подобрав себе подходящий уровень, нажмите верхнюю кнопку, и Вы увидите новую картинку. Две трети занимает окно с “картой”, где обозначено количество баз противника, находящихся на этой планете. В качестве примера скажу, что на самом легком уровне Вам предстоит расправиться на первой планете всего с тремя базами, на среднем — уже с пятью, а на трудном — их число возрастает до семи. Естественно, такая пропорция сохраняется и на остальных двух планетах — чем сложнее уровень игры, тем больше баз Вам противостоит. Мои скромные “писательские” возможности не позволяют точно описать все возможные рисунки баз, определяющих тип Вашего задания на данном уровне. Но это почти и не играет особой роли. Для знающих китайский в окне под “картой” дается задание на текущее сражение. Вот возможные задания (разумеется, без перевода):

— самое простое задание — это собрать определенную сумму денег. В этом случае в окне с заданием будет присутствовать число, обозначающее нужную сумму;

— в основной части заданий Вам надо уничтожить базу противника. На некоторых базах есть “стальные” купола, соединенные трубами, — они тоже подлежат уничтожению. Для этого обстреливайте их по очереди или постарайтесь уничтожить центральный купол;

— одним из редких заданий является постройка базы в определенной точке лабиринта. Определить это очень просто. Вам дается несколько отрядов и передвижная строительная площадка (ПСП). Надо провести все отряды на противоположный конец лабиринта, где Вы найдете несколько строительных плит. Поставьте на них ПСП и нажмите кнопку 4 (подробности ниже). В этом задании Вам будет помогать радарная карта. Если Вы развернете базу в другом месте, то игра окончится вашим поражением;

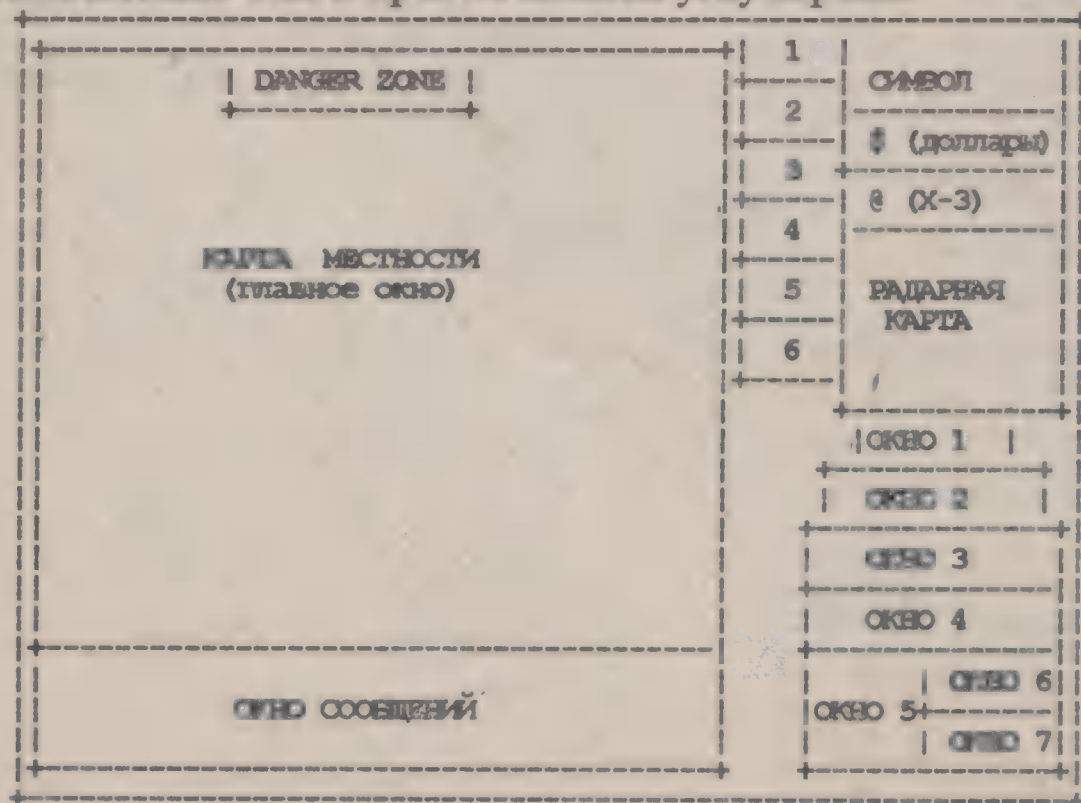
— еще одним редким заданием является защита собственной базы. В этом случае у Вас будет уже построенная база, находящаяся в одном

углу, и готовая армия, размещенная в противоположном углу. Через несколько мгновений база будет атакована противником. Пока враг расправляется с орудийными башнями и стенами, Вам надо предпринять марш-бросок к месту сражения и постараться спасти хотя бы одно хранилище, харвестер и строительную площадку. Уничтожив противника, займитесь добычей X-3. Когда Вы накопите необходимую сумму денег, уровень будет считаться пройденным и Вы получите новое задание;

— есть еще один тип задания. Вам надо уничтожить одно строение противника. Ошибиться здесь будет очень сложно потому, что это здание будет единственным. Но радоваться не стоит, так как местность вокруг него будет утыкана пушками и ракетными установками, которые Вам придется вначале уничтожить (если же у Вас уже будет энергетическая пушка, то Вам надо только определить точное местоположение здания и произвести выстрел). На этом задании у Вас будет всего один кратер с веществом X-3, поэтому сначала произведите разведку местности, а уже потом приступайте к постройке зданий и отрядов.

Но, ненадолго, вернемся к “карте”. Над одним из рисунков Вы увидите занесенный для удара меч, который показывает место Вашего удара в данный момент. После Вашей победы, когда Вы снова вернетесь в это меню для получения нового задания, меч “пронзит” здание. А новый — зависнет над следующим зданием.

В этом меню изменить ничего нельзя — компьютер сам предоставит очередное сражение. Вам же предоставляется возможность начать игру нажатием кнопки YES в правом нижнем углу экрана.



Для начала определимся с экраном (см. рис.). В самом большом (главном) окне, в появившейся на экране картинке, размещается карта местности, на которой происходит все действие, а также здесь появляются соответствующие меню во время закупок войск и зданий. Для перемещения карты подведите курсор к краю экрана и сделайте левый клик мышью или воспользуйтесь курсорными клавишами. Под ним располагается окно сообщений, которое для русско- или англоязычного населения бесполезно (даже если Вы знаете оба языка в совершенстве) — вся информация выдается иероглифами предположительно китайского производства. Далее слева от большого окна виднеются кнопки, расположенные столбиком. Надписи на этих кнопках сделаны также иероглифами, поэтому обозначим их цифрами от 1 до 6 сверху вниз.

В правом верхнем углу находится символ дома, за который Вы сражаетесь. Окно под ним содержит радарную карту, на которой отображается местность, по которой прошли Ваши отряды, постройки в виде закрашенных областей, а также точками отряды противника и Ваши, и белыми точками отмечаются залежи вещества Х-3. Это окно работает только при наличии радара и энергии, необходимой для его работы. Участок местности, показанный на основном экране, на радарной карте выделяется рамкой, которую можно передвигать для быстрого перемещения по местности. Для этого, направив курсор в нужное место, сделайте левый клик мышью или, удерживая левую кнопку мыши, передвигайте курсор по радарной карте.

Под радарной картой располагается еще несколько справочных окон. В окне 1 дается изображение отряда или здания, которым Вы управляете в данный момент, а в окне 2 приводится его название. Следующие два окна в виде полосок отображают состояние здания или отряда (окно 3) и либо мощность огня отряда, либо работоспособность здания (окно 4). Последняя группа состоит из трех окон, которые показывают процесс производства чего-либо или процесс проведения исследований: в квадратном окне 5 дано изображение производимого объекта; в окне 6 — название текущего процесса; в окне 7 — полоской показывается уровень проведения производства или исследования. Полоски в зависимости от ситуации могут принимать три цвета. Для производства и исследований: красный — начало процесса; желтый — все идет нормально; зеленый — “все готово”. Для состояния зданий и отрядов: красный — критическое состояние требующее незамедлительных действий; желтый — нормально; зеленый — лучше и быть не может.

В середине экрана над главным окном Вы обнаружите надпись DANGER ZONE, кликнув на которую, Вы получите следующие возможности:

SAVE — сохранить игру.

LOAD — загрузить игру.

OPTION — внести некоторые коррективы в игру, и именно: включить или выключить музыку и звук (верхние две кнопки), а также анимационное сопровождение, которого в игре не очень-то много.

QUIT — покинуть игру. Как всегда, у Вас спросят подтверждение. Надо уточнить кое-что о записи и воспроизведении игры. Во время сохранения, как, впрочем, и при загрузке, используется особый код — от Вас требуется только указать слот, куда производится запись. Код образуется следующим образом: первая цифра обозначает номер “планеты”, где происходит сражение, а вторая — номер текущего сражения на этой планете.

В самом начале в главном окне Вы увидите строительную площадку и несколько отрядов охраны. Вся остальная местность пока затемнена. По мере того, как Ваши отряды начнут перемещаться по местности, карта начнет просветляться. Управление зданием и отрядами осуществляется первыми пятью кнопками и мышью. Шестая же кнопка требуется для обмена вещества Х-3 на деньги и действует при любых обстоятельствах, поэтому в дальнейшем упоминаться не будет. Объяснение для остальных пяти кнопок дается ниже. Чтобы обратиться к отряду или зданию, наведите на него курсор и сделайте левый клик мышью. Тогда, скажем, отряд, выделится рамкой, его данные появятся в окнах в правой нижней части экрана. Также произойдет изменение в назначении пяти управляющих кнопок. Ваши отряды и техника имеют цветовые точки, присущие дому, за который Вы играете. Цвет распределяется следующим образом: легкий уровень (дом на символе имеет “крест”) — желтый; средний — красный; тяжелый — синий. Более подробное объяснение Вы получите ниже.

ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ

За редким исключением каждый уровень Вам придется начинать с одной строительной площадки. Всегда в Вашем распоряжении по началу будет только электростанция и малая строительная плита (2x2). Далее после постройки имеющихся зданий или после проведения исследований у Вас могут появиться новые сооружения. Их появление зависит от уровня, на котором Вы играете в данный момент. Постройку новых зданий можно производить только прикасаясь стороной или углами к уже существующим строениям. Желательно возводить все постройки на строительных плитах, что немного увеличит защищенность зданий. Учтите, что не вся местность пригодна для строительства — строить можно на

такой же местности, на какой первоначально стоит строительная площадка.

Окно с состоянием здания в нормальном состоянии всегда заполнено где-то наполовину. Кнопку для ремонта (она, кстати, дублируется клавишей F с клавиатуры) можно использовать для временного поднятия “огнеупорности” здания во время атаки базы противником. После полной “подзарядки” полоска в окне 3 вернется в начальное положение (около середины). На “подзарядку” уходит некоторое количество денег.

Кнопки, появляющиеся при обращении к зданиям, во избежание путаницы, приводятся к каждому зданию в отдельности. Здания в приводимом списке даны в той очередности, в которой они выдаются строительной площадкой в меню выбора и естественно, что такой список Вы получите в соответствующее время, после появления всех возможных видов построек.

СТРОИТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА — стоимость: выдается бесплатно в начале каждой игры; время появления: 01; потребляемая энергия — не нуждается. Необходима для постройки всех остальных сооружений. Нажав на первую кнопку, Вы сможете выбрать здание для постройки. Это, конечно, вызывает отдельное меню. Небольшое окно сверху показывает стоимость “покупки”. Далее столбиком располагается шесть окон. Верхнее и нижнее, в которых находятся стрелочки, позволяет перелистывать список зданий, изображения которых Вы можете видеть в четырех средних окнах. Почти всю оставшуюся часть занимает окно с описанием здания, выделенного светлой рамкой. В этом окне Вы снова заметите рисунок выбранного строения и его основные характеристики:

— в первой строчке, справа от рисунка, указана стоимость постройки;

— во второй строчке дается время появления строения. Под этим понятием подразумевается очередность появления зданий в текущей игре. Например, электростанция имеет время появления 01, означающее, что это здание Вы получаете в первую очередь и можете строить его в начале каждого уровня. Хранилище вещества X-3 появляется во вторую очередь, то есть после постройки малой электростанции, и поэтому имеет время появления, равное 02. И так далее;

— в третьей строчке, по-видимому, дается название здания;

— четвертая строчка, находящаяся уже под рисунком, содержит два показателя. Первый с иероглифом, напоминающим английскую букву F, показывает степень защищенности здания, измеряемую, в моем понимании, тысячами ($2F=2000$). Вторая цифра показывает количество необходимой для работы электроэнергии.

С остальным текстом можете повозиться сами — я уже признался в собственной недееспособности. Справа от окна с характеристиками Вы увидите размер строительной плиты, необходимой для постройки здания. И остается теперь две кнопки: CANCEL — позволяет вернуться в игру; OK — начать производство выбранного здания, после чего Вы тоже вернетесь в игру, но в трех нижних окнах Вы увидите рисунок строящегося здания (окно 5), название (окно 6) и процесс производства (окно 7). Чтобы поставить изготовленное здание, кликните на квадратном окне и поместите прямоугольник, изображающий фундамент здания, на подготовленное заранее место. Если прямоугольник “состоит” из клеток, то Вы можете поставить здание на выбранное место. Если же прямоугольник перечеркнут по диагоналям, то строительство невозможно. Это может произойти по трем причинам. “Фундамент” нового здания не имеет точек соприкосновения с начальными постройками; на выбранном месте находится отряд; у Вас просто не хватает места для новой постройки. Если Вы хотите остановить изготовление здания, то кликните на окне 5 с изображением строящегося объекта. Чтобы продолжить изготовление, которое может остановиться и из-за нехватки денег, кликните на нем еще раз. Если Вы захотели сменить тип строящегося здания, то снова нажмите кнопку 1 и назначьте новое строительство. Деньги, выделенные на предыдущую постройку, вернутся. Кнопки: 1 — вызов меню закупки; 2 — служит для ремонта; 3 — провести исследование (этому процессу отведена соответствующая глава).

НАВИГАЦИОННАЯ ВЫШКА — стоимость: 600; время появления: 05; потребляемая энергия: 8500 единиц. После постройки появляется возможность обзавестись собственным воздушным флотом и ракетными установками для охраны базы. Кнопки: 1 — ремонт здания.

РАДАРНАЯ СТАНЦИЯ — стоимость: 400; время появления: 02; потребляемая энергия: 3200 единиц. После постройки заработает радарная карта, которая облегчит управление отрядами и предупредит об атаке противника. Если вдруг после постройки очередного здания радар отключится (потемнеет радарная карта), то это означает нехватку электроэнергии и требует постройки еще одной электростанции. Кнопки: 1 — ремонт здания.

МАЛАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ — стоимость: 300; время появления: 01; вырабатываемая энергия: 10000 единиц. Без энергии, как и без воды: “и не туда, и не сюда”. В принципе, как показали мои эксперименты, без электростанции не может обходиться только радар и энергетическая пушка, а в работе остальных я не заметил никаких изменений. Но без радара трудно жить, особенно на более сильных уровнях, когда враг постоянно посылает на Вашу базу отряды для проведения диверсий,

а Вы их замечаете только после того, как в поле Вашего зрения взорвется какое-нибудь строение. Кнопки: 1 — ремонт здания.

БОЛЬШАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ — стоимость: 500; время появления: 05; вырабатываемая энергия: 15000. Кнопки: 1 — ремонт здания.

КОСМОПОРТ — стоимость: 500; время появления: 05; потребляемая энергия: 9000. Позволяет закупать отряды “пачками”, причем даже разных видов и все это за время, требующееся для производства одного отряда фабрикой. Чтобы произвести заказ, кликните на кнопке 2, после чего Вы окажетесь в меню закупки. Оно в основном похоже на меню, описанное для строительной площадки, поэтому укажу только отличия. В верхней части экрана рядом с индикатором стоимости добавлено окно, в котором указывается количество заказываемой техники. Слева от окна с характеристиками появились две кнопки со знаками “+” и “-”, нажимая на которые, Вы должны указать число закупаемой техники. Если Вы не укажете требуемого Вам числа (в окне будет стоять 0), то соответственно ничего и не получите.

Естественно, что окно с характеристиками будет содержать немного другие данные. Первые три строчки несут тоже назначение, а дальше дается следующее:

- в четвертой строчке указывается броня;
- в пятой — скорость;
- в шестой — мощность оружия.

Когда отряд (или отряды) будет готов, его выставят рядом с космопортом или на любое свободное место вокруг Вашей базы. Когда заказ находится в стадии производства, то изменить ничего нельзя. Кнопки: 1 — ремонт здания; 2 — произвести заказ техники.

ХРАНИЛИЩЕ Х-3 — стоимость: 400; время появления: 02; потребляемая энергия: 3500. Построив это сооружение Вы получите харвестер и возможность собирать Х-3. Потом с помощью кнопки 6 Вы сможете обменять собранное на деньги. Одно хранилище может обслуживать несколько харвестеров, но при этом Вам надо будет корректировать действия машин при разгрузке. Это связано с тем, что, когда разгружается одна машина, вторая, если она уже заполнена полностью, останется на месте работы или останется стоять возле хранилища до тех пор, пока Вы не отдадите харвестеру приказ идти на разгрузку. Кнопки: 1 — ремонт здания.

ФАБРИКА ЛЕГКИХ МАШИН — стоимость: 400; время появления: 03; потребляемая энергия: 2200. Позволяет производить трайки, рейдеры, квады и харвестеры. Меню закупки также вызывается кликаньем на кнопке 1. В появившемся меню также находятся окно со стоимостью покупаемой техники, окно выбора техники и окно с характеристиками.

Завод рассчитан на выпуск единичной продукции, поэтому для повторного производства Вы должны кликнуть на квадратном окне с рисунком изготавливаемого отряда или, если Вам нужен другой тип техники, кликнуть на кнопке 1 и произвести новый выбор. Здесь же Вы можете изменить конечную продукцию в процессе производства, нажав для этого кнопку 1 и сделав новый выбор, или приостановить на время производство, кликнув на квадратном окне. Если для производства не хватает денег, то оно остановится и для его запуска также надо кликнуть на квадратном окне с рисунком продукции, но только после того, как появятся деньги. Кнопки: 1 — заказ техники; 2 — ремонт здания; 3 — провести исследование.

ФАБРИКА ТЯЖЕЛЫХ МАШИН — стоимость: 600; время появления: 04; потребляемая энергия: 3500. Нужен для производства тяжелой техники (от осадного танка до боевого). В своих возможностях полностью соответствует фабрике легких машин, ~~за~~ исключением конечной продукции. Кнопки: 1 — заказ техники; 2 — ремонт здания; 3 — проведение исследований.

РЕМОНТНЫЙ КОМПЛЕКС — стоимость: 700; время появления: 05; потребляемая энергия: 2500. С помощью кнопки 5 или клавиши F поврежденный отряд можно отправить в это здание, где его за определенную сумму отремонтируют. Если у Вас есть карриал, то он может доставить сильно поврежденный отряд сюда для ремонта. Если на ремонт не хватит денег, то он будет приостановлен и для продолжения надо кликнуть на квадратном окне с рисунком ремонтируемой техники. Отремонтированный отряд появится в окрестностях базы или рядом с ремонтным комплексом. Кнопки: 1 — ремонт здания.

ФАБРИКА ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ — стоимость: 500; время появления: 06; потребляемая энергия: 3800. Производит карриалы и орнитоптеры. Принцип действия ничем не отличается от остальных фабрик. Кнопки: 1 — заказ техники; 2 — ремонт здания; 3 — проведение исследований.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР — стоимость: 800; время появления: 04; потребляемая энергия: 9200. Чтобы запустить “программу исследований”, Вам надо нажать кнопку 2. При этом в средней группе начнет заполняться нижнее окно. На этом Ваши возможности в управлении этим зданием исчерпываются. Кнопки: 1 — ремонт здания; 2 — запуск “программы исследований”.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ПУШКА — стоимость: 800; время появления: 07; потребляемая энергия: 11000. Самое мощное оружие, стреляющее на любое расстояние. За один выстрел уничтожает любое здание, а, имея значительную площадь обстрела, “сносит” и соседние постройки. Но есть

один большой недостаток — это время зарядки. Из-за этого Вы можете воспользоваться ~~ее~~ всего 2 — 3 раза за игру, если, конечно, ~~не~~ будете играть с противником в “кошки-мышки”. Для выстрела нажмите кнопку 1 и кликните на мишени, пушка начнет “подзаряжаться”, на что укажет нижнее окно из нижней группы. Когда индикатор станет зеленым, произойдет выстрел. Кнопки: 1 — выстрел; 2 — ремонт здания.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ СТЕНА — стоимость: 400; время появления: 06; потребляемая энергия: 6500. Очень полезная вещь, предохраняющая Вашу базу от разрушений, но из-за позднего появления часто остается не востребованной. По степени защиты приравнивается к большинству построек. Кнопки: 1 — ремонт здания.

ЛЕГКАЯ ПУШКА — стоимость: 125; время появления: 04; потребляемая энергия: 1000. Построив несколько орудий по периметру базы Вы можете отвлечь на время, необходимое для уничтожения пушки, внимание атакующего противника и успеть послать свои отряды для перехвата врага. Очень маленький радиус обстрела не позволяет надеяться на удачную оборону, особенно против лазерных и ракетных танков. Основное назначение охранять базу от воздушных налетов противника на более сильных уровнях. Кнопки: 1 — ремонт здания.

ТЯЖЕЛАЯ ПУШКА — стоимость: 250; время ~~появления~~ 04; потребляемая энергия: 1800. В отличие от предыдущей пушки, она имеет больший радиус обстрела, а в остальном — ~~все~~ тоже. Кнопки: 1 — ремонт здания.

РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА — стоимость: 400; время появления: 06; потребляемая энергия: не требуется. Более мощное и дальнобойное орудие, имеющее все те же недостатки. Кнопки: 1 — ремонт здания.

СТЕНА — стоимость: 50; время появления: 03; потребляемая энергия: не требуется. Очень низкая “огнеупорность”. Используется для пассивной защиты базы. Постарайтесь уничтожить врага, пока он занят стеной. Кнопки: отсутствуют.

МАЛАЯ СТРОИТЕЛЬНАЯ ПЛИТА (2x2) — стоимость: 20; время появления: 01; потребляемая энергия: не требуется. Используется в качестве фундамента для построек, что немного увеличивает укрепленность зданий. Кнопки: отсутствуют.

БОЛЬШАЯ СТРОИТЕЛЬНАЯ ПЛИТА (3x3) — стоимость: 45; время появления: 02; потребляемая энергия: не требуется. То же, что и предыдущая плита, но большего размера, что позволяет убыстрить подготовку земли под строительство зданий. Кнопки: отсутствуют.

ТЕХНИКА

Итак, разобравшись с тылами, перейдем к находящейся в Вашем распоряжении технике. Их управление осуществляется также с помощью кнопок. Кнопки одинаково действуют для всех отрядов, кроме харвестера и передвижной строительной площадки. Для начала кликните на отряде — он выделится рамкой, его данные появятся в окнах в нижнем правом углу экрана. Для того чтобы направить отряд в нужное место, нажмите кнопку 1 — она зафиксируется — и ~~кликните~~ на месте назначения. Отряд туда сразу отправится, но старайтесь освободить ему наиболее прямую дорогу к цели, иначе он будет добираться в нужное место через тридевять земель, в которых может попасть в переделку. Для открытия огня нажмите кнопку 2. Она тоже зафиксируется. Теперь наведите курсор на будущую мишень и еще раз ~~нажмите~~ левую кнопку мыши. Остальные кнопки несут “второстепенный” характер. Кликнув на кнопке 3, Вы отдадите приказ отряду о возвращении домой. Отряд остановится поблизости от строительной площадки. Для остановки отряда во время движения ~~слу-~~ ~~шит~~ кнопка 4, которая отменяет любой ранее отданный приказ. Когда отряд получил повреждения и у Вас уже есть ремонтный комплекс, то с помощью кнопки 5 Вы можете отправить отряд в ремонт, не дожидаясь, пока его полностью уничтожат. Вышеописанные команды дублируются с клавиатуры: M — ~~кнопка~~ 1 — приказ на передвижение; A — кнопка 2 — приказ на открытие огня; R — кнопка 3 — приказ о возвращении на базу; S — кнопка 4 — отмена предыдущего приказа; F — кнопка 5 — отправиться в ремонт. Теперь немного о самой технике.

ТРАЙК — стоимость: 100; время появления: 01; броня: 350; скорость: 700; мощность оружия: 1000. Обладая самой высокой скоростью из наземных машин, трайк идеально подходит на роль разведчика. Если на его пути не попадется ни ~~каких~~ препятствий, то он выйдет почти из-под любого огня.

РЕЙДЕР — стоимость: 150; время появления: 01; броня: 450; скорость: 600; мощность оружия: 2000. Проигрывает трайку в скорости, но превосходит мощностью огня.

КВАД — стоимость: 200; время появления: 02; броня: 550; скорость: 600; мощность оружия: 2200. Почти равен рейдеру.

ХАРВЕСТЕР — стоимость: 300; время появления: 02; броня: 900; скорость: 400; мощность оружия: отсутствует. Необходим для добывания вещества X-3. Обнаружив месторождение X-3 (синий кружок на карте или белая точка на радарной карте), отправьте его туда с помощью кнопки 5. По прибытии на место харвестер начнет ~~свою~~ работу, которая отображается растущей полоской в ~~нижнем~~ окне средней группы. Когда он “накачается под завязку”, то отправится к хранилищу. Там он разгрузится, о

чем будет свидетельствовать окно с “солнышком” над радарной картой. Затем он снова отправится к месторождению. Если месторождение выработано, то харвестер либо останется возле хранилища в ожидании новой команды, либо отправится к соседнему месторождению (если оно есть). Назначение кнопок: 1 — движение; 2 — вернуться “домой”; 3 — направляет харвестер к любому месторождению, обозначенному на карте; 4 — отправиться в ремонт; 5 — назначить месторождение для разработки.

ОСАДНЫЙ ТАНК — стоимость: 450; время появления: 02; броня: 900; скорость: 500; мощность оружия: 5000. Стрельба сразу двумя зарядами немного нейтрализует неточность.

РАКЕТНЫЙ ТАНК — стоимость: 500; время появления: 03; броня: 800; скорость: 500; мощность оружия: 7000. Один из самых мощных отрядов, страдающий из-за своей дальнзоркости. Его может уничтожить любой слабый отряд, подошедший на близкое расстояние, поэтому этому виду техники требуется прикрытие другими отрядами. Будьте осторожны при стрельбе рядом со своими. Ракеты имеют тенденцию к разлетию, и зачастую часть из них ложится рядом с целью, задевая близко стоящие отряды.

5-СТВОЛЬНЫЙ ТАНК — стоимость: 800; время появления: 07; броня: 700; скорость: 500; мощность оружия: 5500. На мой взгляд, это самое бесполезное оружие. Его нельзя ставить рядом с базой или другими отрядами, так как он стреляет сразу в пяти направлениях, не разбирая при этом, где свои, а где чужие.

ЛАЗЕРНЫЙ ТАНК — стоимость: 500; время появления: 03; броня: 700; скорость: 500; мощность оружия: 6500. Самое мощное оружие, но тоже не без “греха”. Он может стрелять только по прямой или по диагонали к экрану. Часто, когда враг подходит в плотную к Вашим отрядам, а Ваши войска стоят в линию, лазерный танк может расстрелять свои рядом стоящие отряды в момент, когда начнет разворачиваться к цели.

ПЕРЕДВИЖНАЯ СТРОИТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА — стоимость: 900; время появления: 02; броня: 900; скорость: 400; мощность оружия: отсутствует. ПСП позволяет организовать строительство новой базы. Это очень понадобится на некоторых уровнях, так как местность, где стоит первая строительная площадка, может ограничивать возможности по расширению строительства. Чтобы ПСП начала работать, ее надо “развернуть”. Для этого перегоните ее на место, где Вы наметили строительство, и кликните на кнопку 5. Далее, пока индикатор состояния (окно 3) остается зеленым, нажмите кнопку 3. Это запустит программу исследований, в результате которой Вы сможете строить те же здания, что и первая площадка. Назначение кнопок: 1 — движение; 2 — вернуться “домой”; 3 — остановка движения; 4 — развернуть ПСП; 5 — отправиться в ремонт.

БОЕВОЙ ТАНК — стоимость: 350; время появления: 01; броня: 900; скорость: 600; мощность оружия: 4500. Наиболее “прямое” в стрельбе из всей тяжелой техники, но страдает от малоподвижности, как и вся ~~тяжелая~~ техника.

КАРРИАЛ — стоимость: 800; время появления: 01; броня: 100; скорость: 900; мощность оружия: отсутствует. Работает в автоматическом режиме. Доставляет харвестеры и пострадавшую технику соответственно к хранилищу или ремонтному комплексу.

ОРНИТОПТЕР — стоимость: 800; время появления: 02; броня: 100; скорость: 900; мощность оружия: 9000. После изготовления направляется бомбить вражескую базу. Из-за слабой брони ему удастся достичь своей цели один-два раза, после чего его окончательно добивают пушки и ракетные установки противника. Если он все-таки обойдет оборону противника, то вернется на базу для дозаправки и снова улетит к цели. Чтобы не выбрасывать денег на ветер, постарайтесь сначала ослабить пассивную оборону вражеской базы.

ИССЛЕДОВАНИЯ И ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ЗДАНИЙ И ТЕХНИКИ

Сначала об исследованиях. Исследования ведут к появлению новых отрядов или зданий. Такие исследования могут проводить строительная площадка, фабрики легких и тяжелых машин, а также фабрика летательных аппаратов. Набор кнопок для перечисленных зданий полностью совпадает и поэтому ниже приведенное “руководство” относится ко всем зданиям. Для запуска исследований сначала надо полностью “подзарядить” здание кнопкой 2, а затем, когда окно 3 станет зеленым, нажать пару раз кнопку 3. Если есть возможность исследований, то окно 7 начнет заполняться. Для исследований также требуются деньги. В зависимости от здания значительная сумма уйдет на “подзарядку” и, если после этого у Вас останется меньше 100 “долларов”, то с исследованиями ничего не выйдет. Чтобы оставить “изюминку” в игре, я не стану давать точное время появления зданий и отрядов, а просто перечислю очередность их появлений.

Для начала Вы можете разместить вокруг строительной площадки (СП) четыре малых строительных плиты и поставить на них малую электростанцию. Сразу после этого в меню закупки СП появится три новых сооружения — радар, хранилище X-3 и большая строительная плита. Теперь у Вас есть выбор. Вы можете построить радар и хранилище, а, следовательно, начать разработку месторождений. Для другого варианта потребуется около 250 долларов (возле окна с наличностью стоит знак доллара). В этом случае Вы должны провести первое исследование на СП, в результате которого Вы получите возможность возводить стены вокруг

построек и с помощью появившейся фабрики легких машин (ФЛМ) пополнить ряды своей, возможно, уже поредевшей, армии. ФЛМ поначалу может производить только трайки и, на более поздних уровнях, рейдеры. Чтобы заполучить квады и харвестеры, Вам придется провести исследования на ФЛМ. Для уменьшения затрат на исследование поставьте ФЛМ на фундамент из строительных плит (это правило работает и для остальных сооружений, описываемых в этой главе) и сразу после “установки” этого здания переключите управление на него. Вы увидите, что окно 3 имеет зеленый цвет — это говорит, что здание “готово” к проведению исследований и для их запуска требуется нажатие кнопки 3, а также более 100 долларов.

После постройки ФЛМ Вам станет доступна фабрика тяжелых машин (ФТМ), исследовательский центр и два вида пушек. ФТМ может проводить уже до трех исследований за всю игру. Сделав те же действия, что и для ФЛМ, Вы должны поддерживать зеленую окраску окна 3 и кликать при этом на кнопке 3. Все исследования можно провести раз за разом, затратив при этом меньшую сумму денег. После постройки Вам доступен только боевой танк (почти на всех уровнях), далее к нему присоединяются осадный танк и передвижная строительная площадка. Во вторую очередь — ракетный и лазерный танки. И, под конец, — 5-ствольный танк.

Навигационный маяк, большая электростанция, космопорт и ремонтный комплекс появляются после постройки исследовательского центра и запуска его кнопкой 2.

Затем, после постройки навигационного маяка, Вы получите в свое распоряжение фабрику летательных машин (ФЛМ), энергетическую стену и ракетную установку. ФЛМ также способна провести исследование, в результате которого Вы получите орнитоптер.

Энергетическую пушку Вы получите после постройки всех зданий, кроме стен и пушек, и второго исследования строительной площадки.

Повторюсь, появление зданий и техники зависит от уровня игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Под конец дам пару советов:

1. Прежде чем начать крупное строительство, разведайте территорию и запасы вещества Х-3.

2. Леса, лавовые реки и подобные им типы ландшафта образуют естественные препятствия для наземной техники, порой напоминающие ворота. Старайтесь перекрыть все имеющиеся такие проходы на Вашу “половину экрана”, где размещается база и добывается Х-3. Это,

во-первых, требует меньше сил и внимания, чем непосредственная охрана расширяющейся базы, а во-вторых, Ваша техника сможет свободно перемещаться по охраняемой территории, без боязни подвергнуться нападению.

3. Отряды противника начинают реагировать, когда Ваш, скажем, трайк проходит от них на определенном расстоянии. Мне было трудно упустить такую возможность для уничтожения врага. Сначала надо установить “мертвую зону”, появление в которой вызывает тревогу.

Затем на границе этой зоны расставьте свою технику, желательно что-нибудь тяжелое, но ~~на~~ исключением лазерного ~~танка~~. Далее переходите к управлению трайком — единственной скоростной машине и наиболее подходящей в качестве приманки. Загоняйте его в “мертвую зону” и, не давая ему останавливаться, подманивайте противника ближе к поджидающим в “засаде” отрядам. При умелом управлении трайк получит минимальные повреждения, а противник будет уничтожен. Подобная тактика действует и при обороне базы — пока враг обстреливает один отряд, которому ~~можно~~ отдать приказ на движение, остальные силы займутся самим атакующим.

4. При взятии баз противника сначала с помощью ракетных и лазерных танков уничтожьте все пушки и ракетные установки противника, которые могут доставить кучу неприятностей.

5. Хотя лазерный танк и много теряет из-за своей неуклюжести, но он выигрывает за счет дальности огня. На самом деле этот ~~танк~~ стреляет намного дальше, чем во время прицельного огня по отрядам противника. Поставьте следующий “эксперимент”. Выведите лазерник на открытое место, чтобы перед ним ~~не~~ было Ваших отрядов. Теперь ~~нажмите~~ на кнопку 2 (открытие огня) и кликните перед танком. Вы увидите, что лазерный луч ушел дальше, чем Вы возможно ожидали. Данное явление хорошо использовать для уничтожения техники и пушек, не причиняя лазернику повреждений.

6. Вся легкая техника, разумеется, за исключением харвестера, может “безболезненно” вертеться перед носом пушек и тяжелой техники, а легкая техника противника, обладая большей маневренностью и точностью стрельбы, может доставить неприятности.

Остальное полностью находится в Ваших руках. Некоторые ~~еще~~ спросят: “А что же в конце?”. Отвоевав одну планету (уничтожив на ней все базы), Вам покажут несколько картинок, показывающих результат Ваших действий и переведут на следующую планету. Концовка является типичной для таких игр. Вас как победителя ожидают поздравления и праздничный салют, а все остальное достанется Вашему дому.

ПОСТСКРИПТУМ

В ходе игры обнаружились две досадных странности. Первая странность связана с исследованиями: либо для их запуска требуется несколько нажатий на кнопку 3, либо они ни к чему не приводят. Вторая — связана с резкими движениями мышью: если курсор перескочит с левого края экрана на правый, то мышь может “зависнуть”. Чтобы вернуть управление передвиньте курсор через правую границу экрана на левую половину экрана — как показала практика этот метод всегда срабатывает. На этом уже действительно все.

DARK FORCES

И — LucasArts Entertainment

Г — 1995

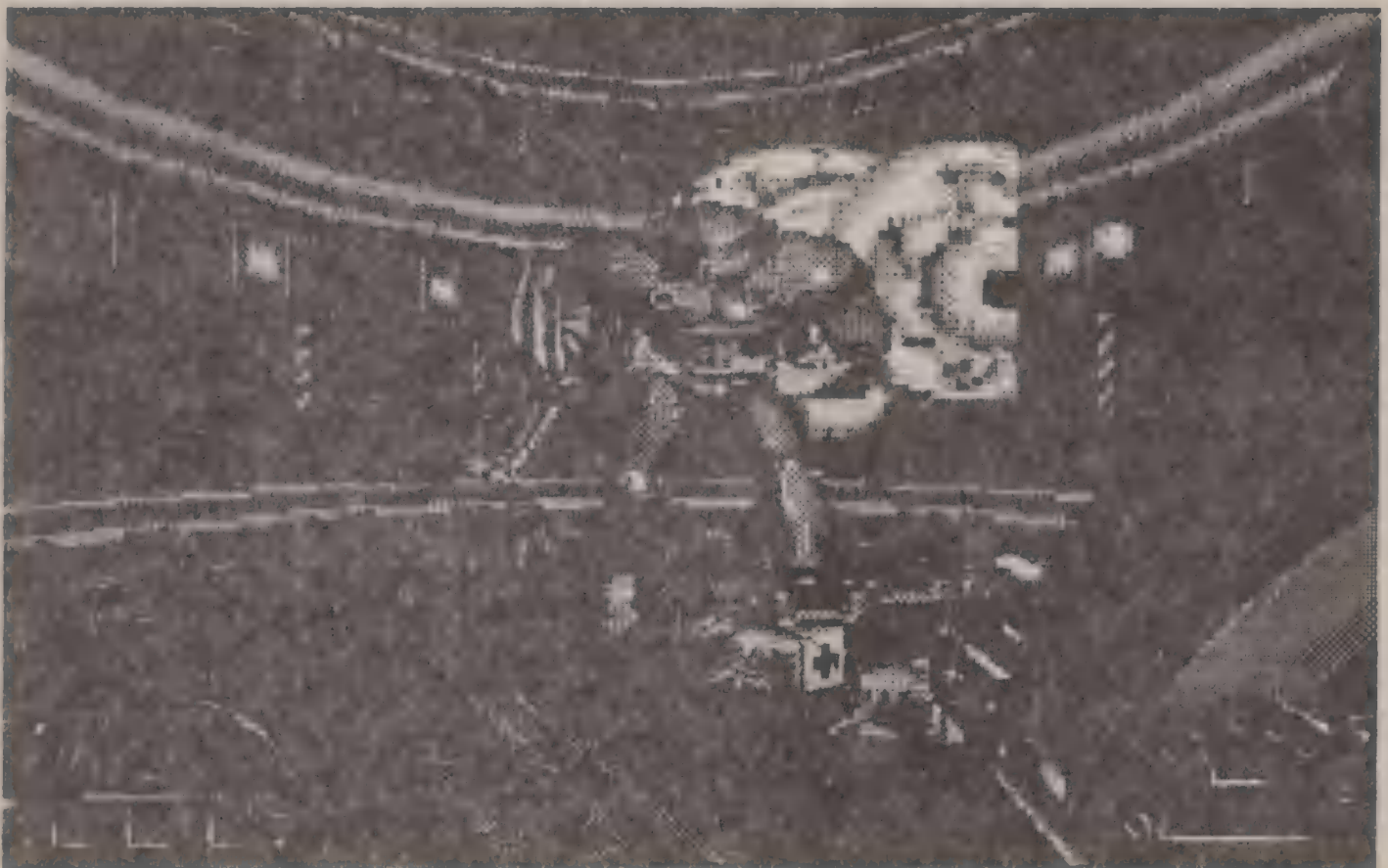
О — 70 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — AdLib, Sound Blaster, Roland, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum, General MIDI

П — 80386, 1 Mb RAM



В основе этой великолепной игры из серии “Звездных Войн” лежит нижеследующая совершенно несправедливая предыстория, приду-

манная повстанцами для обмана населения: “Новый Порядок Империи протянул свои зловещие лапы по всей галактике, результатом чего оказалось опустошение многих планет. Пройдя через многие битвы, Альянсу Повстанцев удалось узнать о новой имперской боевой станции, Звезде Смерти, обладающей достаточной мощностью, чтобы уничтожить целую планету. Не сумев захватить планы смертельной станции, повстанцы наняли на опасное дело Кайла Катарна, известного охотника за наживой. Катарн — это контрабандист, который состоит в частичном союзе с повстанцами. Вооруженный только бластером и знанием имперских приемов, Катарн приготовился к тому, чтобы проникнуть в имперскую базу, где хранятся планы Звезды Смерти.”

Уже ~~такая~~ предыстория метко характеризует повстанцев с отрицательной стороны и показывает всю их низкую сущность. Неспособные понять, что беспорядок погубит галактику, повстанцы уже много лет воюют с Империей, и невдомек им, что Звезда Смерти создается для защиты населения от вторжения враждебных цивилизаций с других галактик. Здесь очень точно подходит фраза, произнесенная одним из имперских офицеров в шестом эпизоде фильма: “Повстанцы — мразь!”

Но тем не менее, в этой игре Вы будете тем самым Кайлом Катарном, охотником за наживой, состоящим в содружестве с повстанцами. И с момента, как только Вы купите компакт-диск с игрой или отдадите 70 Мб на винчестере, начнется Ваша война в трехмерном мире против имперских элитных воинов, а ~~также~~ их многочисленных друзей.

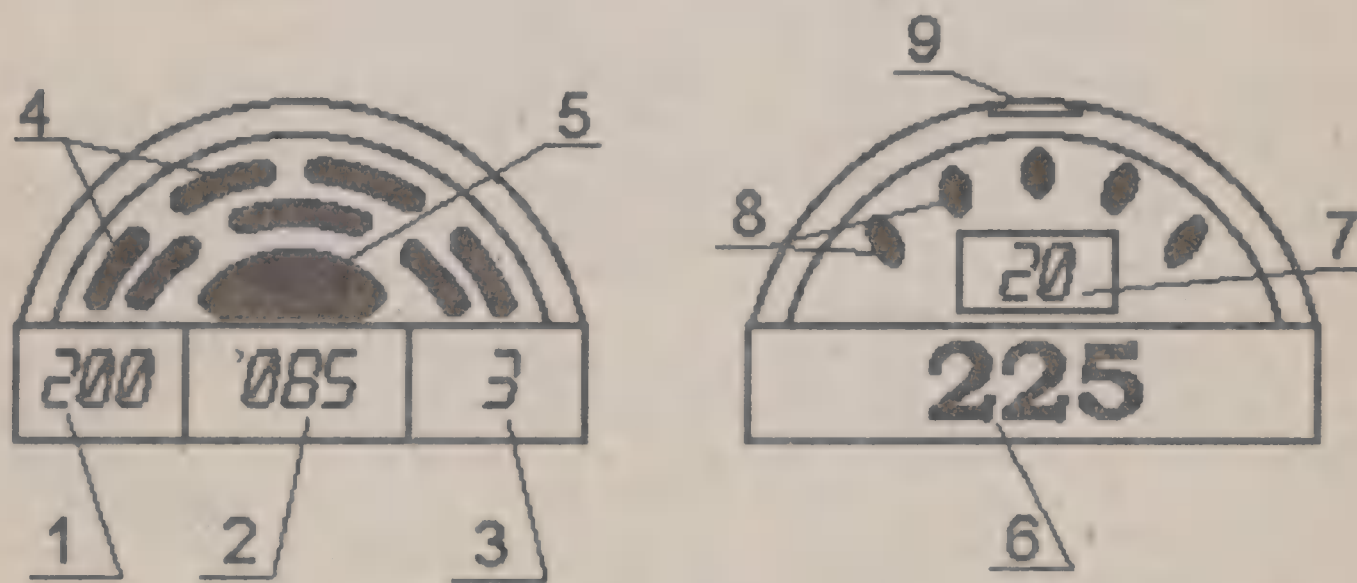
Говоря о трехмерном боевике, всегда хочется сравнить его с DOOM. И в этот раз компании LucasArts действительно удалось сделать стоящую игру, по некоторым моментам даже превосходящую своего знаменитого предшественника. Во-первых, это обилие новой графики. Хотя она сделана попроще, чем в DOOM, зато ее количество поражает. Каждая новая миссия — это совершенно новая графика; нет ни одного одинакового кусочка от предыдущих уровней, за исключением дверей и выключателей. К тому же эта игра гораздо более трехмерна, потому что есть несколько этажей, мосты, движущиеся предметы обстановки. Во-вторых, воистину огромные усилия были потрачены на качественный и разнообразный звук. Здесь озвучены все хлопанья, вой ветра в горах, скрипы, пiski, выстрелы, взрывы и остальное. Фразы, которые выкрикивают имперские воины, все время разные, а не одни и те же. Плюс еще качественная музыка — и все просто класс. В-третьих, в этой игре есть сюжет! И довольно интересный, а действие по ходу игры представлено неплохим мультфильмом. И, в-четвертых, миссия состоит не только в том, чтобы бессмысленно поубивать честных служителей закона, но еще и подумать головой. Здесь всего 14 миссий, но лабиринты огромны и сплошь напич-

каны техникой. Иногда час приходится соображать, что же нужно нажать, а что куда переставить, чтобы проползти по одному лифту, перепрыгнуть на второй, вползти в узкий проход и попасть на другой этаж.

Обилие оружия и врагов тоже играет немаловажную роль. Но, к сожалению, по сравнению с DOOM есть и минусы. Создатели отошли от возможности сохранять игру в середине миссии и пошли другим путем — дали достаточное количество жизней, а при смерти воскрешают Вас не с начала уровня с пистолетиком в руках, а с определенного момента с сохранением всех предметов. Хуже это или лучше — решать Вам самим. К серьезным недостаткам можно отнести отсутствие игры в сети или по модему, ну, и, на мой взгляд, лучше было бы воевать на стороне Империи, нежели повстанцев. И последний минус — что-то не страшная получилась игра. Или это даже хорошо?

А теперь будем разбираться с игрой. Надеюсь, что Вы ее уже загрузили, даже несмотря на то, что ей нужно чистых 8 Мб ОЗУ. Будем считать, что и с меню Вы не имеете проблем и уже находитесь на имперской базе, где приступили к выполнению первой миссии.

Кайл Катарн имеет два прибора-индикатора, на которых отображается текущий статус всех систем, которые он имеет. Смотрите рисунок, где все будет показано понятнее, чем на экране.



Сначала — левый индикатор.

1 — это броня, которая спасает Вас от повреждений. Броню Вы можете набирать до 200%, подбирая зеленые щиты, дающие по 20% брони.

2 — Ваше здоровье. Здесь сделано относительно реально, и уровень здоровья не может превышать 100%.

3 — количество оставшихся жизней. Когда Вас убивают, то Вы теряете одну жизнь и продолжаете игру с определенного ключевого момента, а не с начала уровня. Вы можете пополнить количество жизней, если отыщете красную фигурку корабля "X-Wing".

4 — графическое представление Вашей брони. Внутренний полукруг — это первые 100%, внешний — дополнительная броня (до 200%).

5 — графическое представление Вашего здоровья. Яркий овал — все прекрасно, а чем он тусклее, тем скорее Вы умрете.

Правый индикатор ~~показывает~~ всего, что связано с оружием.

6 — количество "патронов", оставшихся в используемом в настоящий момент оружии. Некоторые типы оружия способны использовать одни и те же "патроны", которых насчитывается ~~и~~ 7 разных видов.

7 — это только для самой большой пушки, которая стреляет плазмой (индикатор 6) и ракетами (именно число ракет ~~и~~ показывает этот индикатор).

8 — это заряд Ваших батареек. От батареек работают инфракрасные очки и фонарик. Если кончатся батарейки, Вам придется блуждать в темноте, пока не найдете новые.

9 — индикатор работы фонарика. Если он горит, фонарь работает (на освещенной территории это же не видно!).

А еще у Вас есть мощный ноутбук, в котором собрана ~~вся~~ информация относительно миссии. Нажмите клавишу "F1", и Вы попадете в его меню. MAP — показывает карту текущего уровня. Вы можете изменять ~~ее~~ масштаб, прокручивать карту, ~~а~~ также переключаться между этажами. WEAP — это перечень оружия, которое Вы нашли. INV — ~~все~~ остальные предметы, имеющиеся у Вас но не относящиеся к оружию: ключи, коды, карты и прочее. OBJ — показывает цели миссии. Как только Вы выполните одну из целей, кружок закрасится. MIS — ~~а~~ это полное описание задания миссии. В отличие от DOOM, где надо просто пробраться к выходу, здесь Вам нужно выполнять задания — взорвать реактор, похитить планы, спасти ученого и тому подобное.

Как уже было сказано, лабиринты "Темных Сил" огромны. Поэтому без карты здесь делать нечего. Кайл Катарн откуда-то утащил прибор, который ~~автоматически записывает~~ положение мест, где Вы уже побывали, и Вы постоянно можете пользоваться этой информацией. Для этого просто ~~нажмите~~ клавишу "Tab". При этом на экране возникает наложенное изображение текущего этажа. Клавиши "+" и "-" изменяют масштаб карты, клавиши "[" и "]" — переключают карты всех этажей, ~~а~~ если удерживать клавишу "~", то курсорными Вы можете прокручивать изображение карты. Если Вы хотите видеть на экране изображение всех этажей одновременно (что иногда очень полезно), нажмите "Alt-Tab".

Все двери, которые Вы встретите в игре, можно разделить на несколько типов. Одни открываются при нажатии на них, другие — с расположенного рядом выключателя. Третьи требуют, чтобы у Вас была кодовая карта, без которой Вы дверь не откроете. Четвертые открываются автоматически, а выключатель пятых может быть расположен на противоположной стороне комплекса.

Вообще, выключатели — это отдельная песня. Помимо переключателей на два положения есть еще и на три, а то и четыре. Тем не менее, каждый такой переключатель имеет индикатор, который показывает текущее положение. Каждое положение — это либо этаж, на котором установлен лифт, либо дверь, открытая во внутреннем кольце, либо еще что-то. Эта игра не любит “заплывших жиром мозгов”, и Вам частенько придется поработать не только спинным мозгом, но и центральным, чтобы догадаться, как пройти дальше. Тем не менее, проход всегда есть, и эта игра не имеет ни ошибок, ни тупиковых лабиринтов. Кстати, круглые выключатели можно активизировать не только нажатием, но и выстрелом из оружия (в некоторых местах иначе Вы и не пройдете). Вообще, крутите головой. Иногда выключатели расположены выше Вас, а на последнем уровне есть такой, который надо нажимать в прыжке с разбега при падении! Чтобы нажать на выключатель, запустить лифт, открыть дверь или активизировать какое-нибудь взрывное устройство, нажмите клавишу “Space”.

Есть и кодовые замки, требующие введения последовательности из трех символов. Как правило, коды Вы получаете от убитых офицеров.

В этой игре существует большое количество движущихся платформ. И в основном они используются, чтобы с трудностями перемещаться в другое место. Причем если на первых уровнях все достаточно понятно, то где-то ближе к концу игра запутывается. Есть, к примеру, такой момент, когда надо включить вращающуюся платформу, перебежать в коридорчик, подняться на лифте, и, пока платформа не отъехала на большое расстояние, запрыгнуть на нее с разбега.

Есть еще и три типа поверхности, которые изменяют направление Вашего движения. Это транспортеры, течение жидкости и лед (на нем Вы просто скользите, пока не найдете альпинистские сапоги). Причем не всегда они ведут Вас туда, куда надо, и, если скорость большая, то “против течения” лучше продвигаться прыжками.

Теперь поговорим о предметах, которые Вам попадутся. Начнем с главного — с оружия. Некоторые виды оружия имеют два режима стрельбы — первичный (клавиша “Ctrl”) и вторичный (клавиша “Z”).

1 — кулак. Несмотря на то, что патронов здесь предостаточно, если Вы будете стрелять косо, то быстро их израсходуете. И вот тогда

придется лупить врагов кулаком. Наш персонаж довольно сильный и может расправиться практически с любым монстром. Техника боя кулаком: подошел, стукнул, отошел, повторил сначала.

2 — лазерный пистолет. Вещь примитивная и неудобная, стреляет медленно, но на первых порах подойдет.

3 — ружье штурмовика. Оно довольно долго будет Вашим основным оружием, стреляет в два раза быстрее и сильнее пистолета.

4 — термодетонатор. Очень садистская игрушка. Его лучше кидать по группе врагов, особенно, подкравшись к ним сзади. Они полетят в разные стороны, так и не поняв, от чего умерли. Чем дольше Вы держите клавишу огня, тем дальше сможете кинуть термодетонатор. В первичном режиме он взрывается сразу, как только столкнется с поверхностью, во вторичном — через 3 секунды.

5 — пулемет. На самом деле, это, конечно, не совсем пулемет, так как стреляет он энергетическими зарядами. Но тоже часто употребляемое оружие. Во вторичном режиме стреляет утроенным количеством зарядов.

6 — термогорелка. Четырехствольное оружие, помощнее, чем пулемет. В первичном режиме стреляет из всех стволов поочередно, во вторичном — одновременно.

7 — мина. Не очень удобна в применении, так как ее надо положить и отойти. Тем не менее, очень приятно положить ее на спинами охранников и смотреть, как через несколько секунд разлетятся они по комнате. В первичном режиме мина взрывается через 3 секунды, во вторичном — лежит спокойно до тех пор, пока к ней кто-нибудь не подойдет.

8 — гранатомет. Также очень хорош против группы врагов. Сама граната летит недалеко, но наносит серьезные повреждения.

9 — сотрясающее ружье. Сотрясающее — это не вольный перевод, а действительно его характеристика. Сила удара весьма велика.

10 — плазменная пушка/ракетница. Это самое мощное оружие, и причем оно двойное — может стрелять как плазмой (первичный режим), так и ракетами (вторичный). Поскольку боеприпасов в ней не так много, как хотелось бы, применяйте ее против большого количества врагов и против Темных Воинов (Dark Troopers).

Пистолет и штурмовое ружье используют в качестве патронов энергетические картриджи, которых Вы можете насобирать не более 500 единиц. Каждый картридж дает Вам по 15 единиц энергии.

Пулемет, горелка и сотрясающее ружье используют более мощные энергетические батареи, которых набрать Вы можете тоже до 500 штук.

Термодетонаторов и гранат Вы можете носить по 50 штук, мин — 30, ракет — 20, а плазменных зарядов для последнего ружья — 400.

Но помимо оружия и патронов к нему здесь можно найти и уйму полезных мелочей. Среди которых есть даже занятные. Например, инфракрасные очки, позволяющие на фоне серых стен выделять теплые предметы (выключатели, лампы, трупы солдат и живых врагов). Батарейки для них либо подбираются с пола, либо вынимаются из подстреленных маленьких машинок, катающихся по полу. Альпинистские ботинки с шипами позволяют Вам пробираться по льду, избегая скольжения. Наконец, противогаз окажется очень нужным в одной из миссий, где ядовитые газы быстро забирают Ваше здоровье.

Аптечки попадаютсся относительно редко, но зато восстанавливают Ваше здоровье ровно на 20%. Есть здесь и “оживляющий шар” (Revive), который сразу дает 100% здоровья и 200% брони, но попадаетсся он в основном после схватки с серьезными врагами. Устройства зарядки брони (Shield supercharge) на некоторое время делают Вашу броню неуязвимой, а зарядка оружия (Weapon supercharge) удваивает скорость его стрельбы (тоже на время).

Конечно, на полу лежат не только такие милые вещи. Довольно часто Вы будете нарываться на мины, срабатывающие при Вашем приближении. Когда Вы будете лететь через всю комнату, то не раз вспомните об опасной работе саперов. Поэтому смотрите на пол — если там что-то лежит, будьте осторожны! Иногда мины при взрыве открывают тайники, но чаще тайники находить нужно Вам самим. Здесь это сделано сложнее, чем в DOOM, но если Вы видите стену с трещиной или подозрительной окраской, киньте в нее термодетонатор или что-нибудь помощнее. А иногда можно и просто нажать “Space”.

В части опасной окружающей среды все сделано довольно реально. Есть здесь и опускающиеся потолки, и взрывающиеся склянки, а также каналы с ядовитой грязью и даже одна загазованная территория. Второй плюс — теперь падение с большой высоты чревато полной потерей здоровья. Поэтому, прежде чем прыгать с обрыва, посмотрите под ноги.

В этой игре Вам очень-очень часто придется прыгать. Причем этого не избежать. Если прыгать надо через пропасть, сначала ее обследуйте, чтобы найти наименьший промежуток, а потом уж с разбега перепрыгивайте. Помимо прыжков, потребуются еще и навыки ползанья. Здесь даже чуть сложнее, потому что щель на полу увидеть не так-то просто.

Врагов здесь довольно много. В лучшем случае это штурмовики, более неприятными являются офицеры. Зверья тоже очень много, и все они очень злые — кто термодетонаторы любит пошвырять, кто из сотрясающего ружья в затылок саданет. Слуги Джаббы Хатта — воины с мордой бегемота вооружены всего лишь секирами, но каждый удар отбирает

по 20% здоровья! Даже в жидкой грязи плавают зверюшки, которые не то, чтобы на стороне Империи, а просто голодные, и поэтому любят откусывать части тела бродящих людей. Периодически Вам будут попадаться Темные Воины — это новый проект супероружия Империи. А будет момент, когда Вы с помощью кулака должны будете отлупить какого-то динозавра.

Кроме живых противников, на Вас настроены еще и всевозможные роботы-искатели, лазерные пушки, кромсающие лопасти и прочая качественная техника. Поэтому прежде чем подходить к какому-нибудь движущемуся аппарату, подумайте, зачем он здесь.

И, наконец, управляющие клавиши.

Перемещение:

Up — движение вперед;

Down — движение назад;

Left/Right — поворот влево/вправо;

Alt + Left/Right — отклонение в соответствующем направлении;

< и > — тоже самое;

X — прыжок;

C — приседание;

Shift + курсор — удвоенная скорость перемещения (пригодится и для более дальнего прыжка);

CapsLock + курсор — замедленная скорость перемещения.

Обозрение:

PgDn — смотреть вверх;

PgUp — смотреть вниз;

[5] — смотреть вперед.

Действия:

Space — нажатие на двери, выключатели и т.д.;

Ctrl — выстрел из оружия в первичном режиме;

Z — выстрел из оружия во вторичном режиме;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0 — выбор соответствующего оружия;

F1 — панель ноутбука;

F2 — включение/выключение инфракрасных очков;

F3 — включение/выключение альпинистских ботинок;

F4 — включение/выключение противогаза;

F5 — включение/выключение фонаря;

F6 — включение/выключение качания головы;

F7 — включение/выключение информационных панелей;

F8 — включение/выключение изображения оружия;

F9 и F10 — прокрутка всего имеющегося оружия.

Есть еще и куча секретных кодов, которые Вы можете вводить в процессе игры, чтобы жульничать. Я не хочу их приводить, чтобы не портить игру (но если кому-то очень надо — смотрите в конце сборника!).

Да, наверное, “Темные Силы” — это единственная хорошая игра после DOOM. Вот только конец в ней довольно неординарный, но вполне ожидаемый от повстанцев. Какой? Узнаете сами! Скажу лишь, что жирную награду Вы вряд ли получите.

М. Лопатин

DAY OF THE TENTACLE

И — LucasArts Entertainment

Г — 1993

О — 14,2 Мб (дискетный вариант) или диск CD-ROM

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — AdLib, Sound Blaster, Roland, Genral MIDI

П — 80286

Игра “День Щупальца” — одна из самых лучших среди аналогичных, квестовых игр. Великолепная яркая графика и сопутствующий звук — это только обертка конфетки. А внутри Вы встретите чрезвычайно интересный сюжет, отличный юмор и даже элементы политики. Игра выпущена в двух вариантах: на дискетах и на CD-ROM. Отличаются они только тем, что версия CD-ROM полностью озвучена. Для этого привлекались профессиональные актеры, и в результате получилось потрясающее произведение, где голоса настолько выразительны и так тщательно подобраны, что кажется, что Вы смотрите настоящий мультфильм. Ну да ладно нахваливать, давайте начнем играть.

Райский уголок на природе. Светит солнышко, летают птички. И только две сливные трубы отравляют чистые воды местной речушки. Поэтому этот уголок поделен на две части: райскую — до трубы и адскую — после. Два Щупальца, давно уже живущих в усадьбе гениального доктора Фреда, решили погулять по окрестностям. Фиолетовое вдруг захотело попить водички. И выпило — из загрязненной реки. Ядовитая вода сделала из миролюбивого Щупальца монстра — сильного, грубого и агрессивного. Мутант захотел большего — захватить весь мир!

К счастью, доктор Фред узнал о зловещих планах Фиолетового Щупальца, поймал их обоих и теперь хочет уничтожить. Компания трех друзей — юный ученый Бернارد, металлист Хоги и студентка-медик Лаверн только что получили известие о предстоящей казни щупалец и хотят помочь своим старым друзьям. Они не знают, что случилось, и освобождают Фиолетовое Щупальце.

Теперь для того, чтобы спасти мир от Щупальца, есть только один способ. А именно — отправиться в прошлый день и отключить ту самую трубу с токсическими отходами. Добрый доктор Фред отправляет всю компанию, используя свою собственную разработку — машину времени “Chron-O-John”. (“джон” на американском жаргоне — туалет). Хотя в освобождении Щупальца виноват только Бернард, доктор посылает всех трех друзей — может хоть один уцелеет! Это ведь первый раз, когда он использует “Хрон-О-Джон” на людях! Только вот в самый неподходящий момент рассыпается алмаз, составляющий сердце всей установки. Дело в том, что доктор Фред сэкономил на покупке настоящего алмаза и купил искусственный. Поэтому Бернард попадает обратно в сегодняшний день, Лаверн — на 200 лет в будущее, а Хоги — на 200 лет назад.

Трем друзьям предстоит не только вернуться в настоящее время, но и расстроить коварные планы Фиолетового Щупальца. А для начала Хоги и Лаверн должны найти источники электричества, чтобы запустить временные капсулы. Но для Хоги это сделать не так-то просто. Где он найдет электричество 200 лет назад?

К счастью, доктор Фред имеет возможность передать схему его супер-батарейки для Хоги. Только где-то он ~~ее~~ потерял. И теперь по приказу доктора наш Бернард должен сделать три вещи: найти схему, спасти мир и убраться из этого дома! С этого момента и начинается игра.

Действия, которые могут совершать персонажи, перечислены внизу экрана. Весь дальнейший текст будет опираться на эти глаголы:

GIVE — дать предмет;

PICK UP — взять предмет;

OPEN — открыть что-либо;

LOOK AT — посмотреть на предмет;

PUSH — толкнуть предмет;

CLOSE — закрыть что-либо;

TALK TO — говорить с кем-нибудь;

PULL — дернуть что-либо;

USE — использовать предмет, то есть делать с ним то, что не входит в предыдущие действия. Обратите внимание, что, например, “ОТПЕРЕТЬ ДВЕРЬ КЛЮЧОМ” будет звучать именно так, по-русски, а не “ИСПОЛЬЗОВАТЬ КЛЮЧ НА ДВЕРЬ”, как говорит непонятно кто.

Откройте высокие стоячие часы (Grandfather clock) и спуститесь вниз, в секретную лабораторию. Интересно, что все ученые, с которыми мы познакомимся, сидят в этом же подвале. После разговора с доктором Вы получаете первое задание: найти схему батареи. И не надо ходить за Фредом — она (Paper) висит на доске около генератора. Когда доктор

возьмет ее у Вас, потребуется пройти парольную защиту (смотрите коды в приложении).

Предусмотрительный доктор оборудовал свои хронокапсулы устройством, при помощи которого можно передавать неживые (!) предметы любому другому персонажу, не влияя при этом на Время. Ну, хоть здесь-то повезло; теперь Хоги, по крайней мере, сможет получить схему супер-батарей.

Отнесите эту схему в подвал и отдайте ее Эдисону — предку нашего знакомого — доктора Фреда. Гениальный ученый может воспроизвести изобретение, но для этого ему нужно найти масло, уксус и золото. Попробуем помочь Хоги! Выйдите на улицу и откройте почтовый ящик (Mailbox). Оттуда возьмите письмо (Letter) и отдайте его Бернарду. Это письмо адресовано какому-то гению, и гласит о том, какой он великий!

Теперь будем управлять Бернардом. Поднимитесь на второй этаж и откройте вторую дверь, закрытую, впрочем, на цепочку. В этой комнате сидит непризнанный изобретатель Двэйн, которому уже жизнь не мила. Отдайте ему хвалебное письмо. Несчастный изобретатель обрадуется и убежит, а Вы сможете войти в комнату. Возьмите на столике исчезающие чернила (Disappearing ink), и на полу — пистолет с флажком (Flag gun). Отправьтесь в главный холл (где клоун) и подмените этот пистолет на пистолет-зажигалку (Cigar lighter). Заговорите с торговцем сигарами, и, ответив репликами 2 и 1, Вы получите от него взрывающуюся сигару (Exploding cigar). Здесь же откройте решетку на полу у входа (Grating) и подойдите к болтающим зубам (Chattering teeth). Теперь ходите за ними, пока они не упадут в открытую решетку. Возьмите зубы и отдайте их, сигару и зажигалку Хоги.

Хоги теперь заходит в главный холл усадьбы и встречает... Джорджа Вашингтона! Дайте ему взрывающуюся сигару. Жалко, конечно, президента, но надо. Вот теперь ему понадобятся вставные зубы. Мы-то знаем, что эти зубы беспрерывно болтают, а вот соратники Вашингтона — нет. Они подумают, что отец нации стучит зубами, потому что замерз, и разведут огонь в камине. Теперь Хоги может подобрать покрывало (Blanket). Заберитесь на крышу и накройте дымовую трубу (Chimney) покрывалом. Бедные люди подумают, что в доме пожар, и сбегут оттуда! Пока Вы на чердаке, сделайте еще одно полезное дело. Попрыгайте на кровати Неда (Ned's bed) и Вы обнаружите скрипучий матрас (Squeaky mattress). Перетащите его на кровать Джеда (Jed's bed) и попрыгайте уже там. Скрип матраса заставит кошку уйти с поста, и тогда Вы возьмете игрушечную мышь (Squeaky mouse toy). Еще возьмите ведро с красной краской (Red paint). Теперь спуститесь вниз. В холле никого нет, и Вы без труда возьмете ручку с золотым пером (Gold-plated quill pen). Сходите на

кухню и возьмите в шкафу масло (Oil) и макароны (Spaghetti). В кладовке (правая дверь на кухне) возьмите ведро (Bucket), откройте шкаф (Cabinet) и возьмите там щетку (Brush). На кухне подставьте ведро под насос (Water pump) — оно наполнится водой.

Два компонента уже есть, осталось найти уксус. Поднимитесь на второй этаж и в третьей комнате возьмите со столика бутылку вина (Wine bottle). Спуститесь в холл и положите бутылку в капсулу для хранения (Time capsule) на столе. Теперь нужно подождать несколько сотен лет, пока вино превратится в уксус.

А сейчас пора добраться до Лаверн. Выйдите на улицу и покрасьте красной краской дерево (Kumquat tree). Теперь вернитесь к Джорджу Вашингтону и поговорите с ним репликами 1, 1, 2, 2. Здесь Хоги раззадорил президента, и тот срубил вишневое дерево. А ведь именно на нем через несколько сотен лет повиснет Лаверн! Действие Вашингтона уничтожает дерево в будущем — теперь Лаверн свободна.

Свободна, да не совсем. Щупальца в будущем действительно установили контроль над планетой и бросили Лаверн за решетку. Поговорите с охранником (Tentacle guard) и скажите, что плохо себя чувствуете (реплика 3). Сжалившись, охранник отведет Вас к доктору. Когда доктор осмотрит Вас и уйдет, возьмите со стены схему щупальца (Tentacle chart). Теперь надо подойти к машине времени и отдать схему Хоги. Но это Вам не удастся, и Вы снова окажетесь в тюрьме. Опять поговорите с добрым охранником и скажите, что Вам нужно в туалет (реплика 2). Теперь отдайте схему щупальца Хоги, а скальпель (Scalpel) — Бернарду.

Теперь управляем Бернардом. С помощью скальпеля вспорите брюхо клоуну и Вы получите коробку со смехом (Box o' laughs). Затем через камин (Fireplace) поднимитесь на крышу и отломайте рукоятку (Crank) от катушки с флагштока. Отдайте эти два предмета Лаверн.

Лаверн хоть и ограничена в перемещениях, но есть небольшие ухищрения, помогающие преодолеть некоторые ограничения. Но пока Вы опять попадаете в тюрьму. И опять можно применить тактику обмана охранника — скажите, что Вам нездоровится (реплика 3). Теперь через камин поднимитесь на крышу и прикрепите рукоятку к катушке (Crank box). После этого Вы сможете спустить и взять флаг (Flag).

Пусть теперь Хоги поднимется на второй этаж и войдет во вторую комнату, где швея вышивает национальный флаг Америки. Положите схему щупальца на выкройку (Patterns). Заработавшаяся женщина вышьет флаг по чертежу щупальца! Одновременно с этим, в будущем, флаг у Лаверн изменит свою форму на форму щупальца.

Когда Лаверн оденет на себя флаг, то станет похожа на щупальце и свободно сможет перемещаться по всем помещениям!

Теперь Хоги должен отдать Лаверн свою открывалку (Can-opener), а Лаверн — подняться на второй этаж и войти в первую комнату. Там в капсуле для хранения лежит та ~~самая~~ бутылка вина 1790 года. Откройте капсулу открывалкой и отдайте бутылку с уксусом (Vinegar) Хоги.

У Хоги теперь есть все три компонента для изготовления супер-батарей. Спуститесь вниз и дайте золотое перо, масло и уксус Эдисону. Он изготовит чудо современной науки — супер-батарейку! Возьмите ~~ее~~ (Battery) и молоток для левой руки (Lefthanded hammer) со стола. Только вот напряжение на ней нулевое, и батарейку надо будет зарядить.

Теперь поднимитесь на второй этаж и войдите в первую дверь — в комнату Джорджа Вашингтона. Помните его кровать (George's bed) и вызовите горничную, дернув ~~за~~ шнурок (Cord) у двери. Пока она будет убираться в комнате, выйдите и Вы увидите ее тележку, из которой возьмите кусок мыла (Soap). Мыло положите в свое ведро с водой — теперь у Вас получилась мыльная вода.

Выйдите наружу и подойдите к карете. Окунув щетку в мыльную воду, почистите карету. Такое действие вызовет грозовые тучи, и работающий неподалеку Бенджамин Франклин вернется в дом.

Бернард должен спуститься вниз, в прихожую, и взять с окна объявление о помощи (Help-wanted sign), а также бумагу с предложением (Flier) на полке, после чего передать Хоги эти два предмета, а также книгу (Textbook). Поднимитесь на второй этаж и войдите в третью дверь. Тут Вы встретите Зеленое Щупальце. Возьмите видеокассету (Videotape) и, нажав на кнопку (On/off button), включите магнитофон. Толкните колонку (Speaker). На первом этаже при этом отвалится какая-то фальшивая гадость (Fake barf). Возьмите ее и отдайте Лаверн.

Теперь Хоги спустится вниз и отдаст объявление о помощи Эдисону. Тот разрешит Вам взять лабораторный халат (Lab coat). Отнесите халат на второй этаж в третью комнату и отдайте его Франклину. Тот сделает из халата воздушный змей и позовет Хоги участвовать в запуске.

Не теряя времени, прикрепите к змею (Kite) супер-батарейку. Когда Франклин скажет, что пора пускать змея, просто толкните его. Ударившая молния зарядит батарейку. Когда Бен уйдет, поднимите ~~ее~~ с земли. Теперь у Хоги появился шанс вернуться обратно!

Вернитесь в главный холл и опустите предложение в ящик для предложений (Suggestion box). В нем сказано, что каждый гражданин должен иметь в своем доме пылесос, и стоит подпись: "Джордж". Вашингтон, приняв это предложение за свое, вносит соответствующий текст в конституцию! Теперь во времени Лаверн появляется пылесос. Поднимитесь на третий этаж и прочитайте книгу лошади (Horse). От такой скукотини лошадь заснет, предварительно вынув челюсти и положив их в стакан.

Возьмите челюсти (Dentures) и отдайте их, а также макароны и игрушечную мышь Лаверн. Войдите в дверь напротив и, подойдя к скульптору, замените его молоток для правой руки (Right-handed hammer) на свой, для левой. Это приведет к тому, что два брата Эдисона, один из которых левша, а другой правша, поменяются местами, и в будущем изменится форма статуи — шпагу она будет держать в другой руке! Это сыграет большую роль в определенный момент.

Теперь Лаверн должна войти во вторую комнату на втором этаже. Возьмите роликовые коньки (Roller skates) и прикрепите их к мумии (Mummy). Теперь толкните мумию, чтобы спустить ее на первый этаж. Выдерните удлинительный провод (Extension cord) из розетки и спуститесь вниз, в главный холл. После разговора с ~~синим~~ щупальцем Вы получите карточку для участия в конкурсе (Name tag). Конкурс будет проводиться по трем категориям: лучшая улыбка, лучшая прическа и лучший смех. Выйдите и прикрепите карточку к Вашей мумии. Все претенденты теперь поднимутся наверх. Прикрепите к Вашей мумии лошадиные челюсти, коробку со смехом и макароны.

Теперь пусть Бернард сходит на кухню и возьмет там три вещи: вилку (Fork), кофе (Coffee) и кофе без кофеина (Decaf coffee). Вилку сразу отдайте Лаверн. В кладовке откройте розовый шкафчик (Cabinet) и возьмите оттуда воронку (Funnel).

Лаверн вилкой делает прическу на голове мумии (Mummy's head). Теперь Ваша подопечная мумия имеет шансы победить в конкурсе. Но есть у нее один конкурент — Гарольд, сидящий рядом. Подкиньте ему ту гадость, что получили от Бернарда. Доктор решит, что тот заболел и дисквалифицирует Гарольда. Пройдите дальше и поговорите с судьями (Judges), используя все строки диалога. Судьи последовательно будут присуждать первое место мумии за лучшую прическу, лучшую улыбку и лучший смех. И в конце концов, наградят мумию призом (Trophy) и билетом на ужин (Dinner certificate).

Управляя Бернардом, войдите в офис и откройте ящик стола (Desk drawer). Возьмите оттуда белую краску (Boo-Boo-B-Gone) и отдайте ее Лаверн. Теперь спуститесь вниз, к доктору Фреду, и налейте в его кружку (Mug) кофе без кофеина. Бедный доктор впадет в прострацию и побежит открывать сейф. Поднимитесь на третий этаж и войдите в левую дверь, где старая женщина долбит по кнопкам компьютера. Не церемонясь, вытолкните ее из комнаты. Ей даже зацепиться-то будет не за что, так как Вы с помощью Хоги поменяли вид статуи.

Вставьте видеокассету в видеомаягнитофон (VCR) и посмотрите на монитор (Monitor). Вы видите то, что показывает камера, установленная в офисе. Доктор Фред пытается открыть сейф, используя комбина-

цию. Включите видеомэгнитофон на запись (красная кнопка), и Вы сможете записать комбинацию. Перемотайте пленку на начало (кнопка "<<") и переключите переключатель скорости воспроизведения ("SP/EP"). Включите замедленное воспроизведение — теперь Вы можете видеть все три цифры секретной комбинации! Войдите в комнату напротив и выньте хомяка (Hamster) из аквариума. Вылейте исчезающие чернила на альбом с марками (Stamp album). А-а-а-а! Разъяренный филателист выпрыгивает Вас из комнаты! Поднимите марку (Stamp), а альбом верните хозяину.

По дороге вниз на втором этаже откройте морозильник (Ice machine), положите туда хомяка и закройте. (Вы ведь помните, что через машину времени можно передавать только неживые предметы, а хомяк-то к ним не относится). Жалко, конечно, замораживать животное, но судьба планеты важнее. Спуститесь в офис и откройте сейф. Возьмите оттуда контракт (Contract) и приклейте к нему марку.

Поднимитесь на крышу через камин и влезьте во второе окно. Снимите веревку (Rope) с доктора Фреда. Выйдите на крышу и перекиньте веревку через шкив (Pulley). Спуститесь вниз, выйдите на улицу и привяжите свисающий конец веревки к мумии. Возьмите у Хоги красную краску и покрасьте мумию. Теперь можно ее транспортировать. Поднимитесь на крышу и дерните за веревку. Ну чем не братья-близнецы доктор Фред и мумия! Поменяйте мумию и доктора местами. Глупая охрана даже не заметит разницы! Привяжите веревку к Фреду, и, выйдя на крышу, дерните за нее.

Теперь Вы опять в лаборатории с доктором Фредом. Вставьте в него воронку и залейте туда обычный кофе. Поговорите с доктором (реплики 4, 1), и он подпишет Вам контракт. Отдайте контракт Хоги.

Лаверн должна посмотреть в морозильник и вытащить оттуда замерзшего хомяка (Frozen hamster). Выйдите на улицу и покрасьте белой краской забор (Fence), из-под которого вылезает кошка. Теперь у кошки на спине белая полоса, и она уже похожа на скунса! Покажите ей игрушечную мышь, и тогда Вы сможете поймать кошку.

Идите в тюрьму и отдайте билет на ужин охраннику. Затем нажмите на выключатель защитного поля (Switch). Но заключенные явно не стремятся покидать помещение. Покажите им кошку-скунса. Вот теперь-то подействовало!

Переключитесь на Бернарда. Отдайте подписанный контракт Хоги, а тот пусть положит его в почтовый ящик на улице. Такое действие приведет к тому, что доктору Фреду заплатят 2 миллиона долларов за этот контракт. На втором этаже войдите в первую комнату и включите телевизор (Television). Там как раз говорят о том, что можно купить ал-

маз стоимость в 2 миллиона. А Вам как раз нужен такой, чтобы починить машину времени! Закройте дверь изнутри и возьмите ключи (Keys) из замка.

Выйдите на улицу и отдайте ключи грабителю, пытающемуся взломать автомобиль. Он даст Вам подержать фомку (Crowbar). Вернитесь в дом и с помощью фомки отковыряйте от пола жвачку с прилипшей монетой (Gum with a dime stuck in it). Еще одну монету (Dime) достаньте из телефона рядом. Пожуйте жвачку, и теперь у Вас будут два гривенника.

Опять поднимитесь в комнату со спящим человеком. Опустите обе монеты в отверстие (FickleFingers coin slot). Толстый дядя упадет с кровати, а Вы сможете взять его свитер (Sweater). Выйдите из комнаты и долбаните фомкой по машине с леденцами (Candy machine). Чего только не сделаешь для спасения мира! Соберите все монеты (Quarters).

Спуститесь в подсобку и откройте там стиральную машину (Dryer), после чего положите туда свитер. Высыпьте горку монет в отверстие (Coin slot). Теперь машина будет работать двести лет!

В качестве Лаверн пройдите на кухню. Поместите хомяка в микроволновую печь (Microwave). Он оттаял, но все равно ему холодно. Пройдите в соседнюю комнату. Стиральная машина, запущенная Бернардом, как раз закончила работу. Достаньте из нее свитер. Он, мягко говоря, "усох". Но зато стал впору хомяку! Откройте старые часы и спуститесь вниз. А здесь все по-прежнему!

Посадите хомяка в генератор (Generator) — Вам ведь так нужно электричество! Ха-ха, небольшая заминка — хомяк сбежал и залез в мышиную нору (Mouse hole). Включив пылесос (Built-in shop vac), направьте его шланг в мышиную нору. Откройте лючок пылесоса (Hatch) и выньте оттуда хомяка, превратившегося в клубок из пыли (Dust ball). Опять посадите его в генератор. Теперь-то хомяк не сбежит и будет работать! Наконец-то и Лаверн получает электричество. Подсоедините удлинитель к розетке (Outlet) на генераторе, а второй конец просуньте в окно. Выйдите на улицу и подсоедините свободный конец к вилке (Plug) Вашего "туалета".

Точно к такой же вилке Хоги должен подключить свою супер-батарейку. Чтобы задействовать машину, нужен только алмаз. Управляя Бернардом, поднимитесь в офис и возьмите со стола чековую книжку швейцарского банка (Swiss bankbook). Позвоните по телефону (Phone) и закажите алмаз, благо что у Вас есть чековая книжка.

Все, последнее препятствие исчезло! Теперь у Вас есть все, чтобы вернуть друзей обратно! И они возвращаются, но проблема не решена — Вам придется вернуться во вчерашний день и спасти мир от Щупальца.

Час от часу не легче. Вместо трех друзей в прошлое попадает некий трехглавый человек (не дракон, а счастье), который получается, если соединить их всех вместе. Кошмар! Но действовать все равно надо.

А тем временем Фиолетовое Щупальце развернуло широкую деятельность и, используя машину времени, привезло тысячи копий самого себя из различных времен. И теперь они хотят одного — покорить весь мир! А самое старое Щупальце — это вообще зверь, оно хочет применить на Вас свое страшное оружие — минимизатор, уменьшающий человека в несколько раз.

Выйдите из первой комнаты (на втором этаже) и попытайтесь пройти во вторую. Тем временем старое Щупальце опять Вас минимизирует. К счастью, дурацкие батарейки, от которых работает минимизатор, нуждаются в некотором времени для перезарядки. Поэтому прошмыгните во вторую комнату и залезьте в мышиную нору. Теперь Вы в третьей комнате. Когда Вы примете свой обычный размер, возьмите черный тяжелый шар (Bowling ball) для кегельбана и спуститесь вниз, в старые часы.

Теперь сыграем. Щупальца будут выступать в роли кеглей, а Бернардо-Хоги-Лаверн — в роли игрока. Киньте в них мяч. Десяти щупалец как не бывало. Остался только тот злобный старик со своим оружием. Но зря он думает, что если Вы маленькие, то и мозги у Вас такие же. Заговорите с ним (реплики 1, 4, 1, 3). Этим Вы предложите использовать минимизатор на докторе Фреде. Щупальце так и сделает. Но у доктора на лбу — зеркальце, и страшный луч минимизатора, отразившись, попадает в само Фиолетовое Щупальце!

Все, все, главный враг побежден, труба отключена, щупальца исчезают. Проблему только представляют три наших друга в одном теле. Неужели всю свою оставшуюся жизнь им придется выступать в цирке? Но их проблема решается с помощью рентгена. Все чрезвычайно просто — три дурака попали в один костюм. Единственное, что им нужно сделать — вылезти и убраться прочь из дома доктора Фреда!

Вот так и заканчивается игра. В заключение — о нескольких полезных клавишах. Для выхода в меню записи/загрузки игры нажмите "F1", для выхода в ДОС — "Alt-Q", "Alt-X" или "Ctrl-C". Громкость звука на Sound Blaster регулируется клавишами "[" и "]". Для того, чтобы пропустить диалоги, нажимайте "Esc", а для паузы — "Space". Клавиши "Ctrl-T" переключают режим вывода сообщений: голос/текст и все вместе.

М. Лопатин

Коды для игры "Day of the Tentacle"

10765761	13988284	24315792	27318976
31714260	36403693	41526781	49389025
50174762	52314938	62814670	66763141
71718229	78206146	80046215	86539614

DESCENT

И — Interplay & Parallax Software

Г — 1995

О — 16,7 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Mouse, Joystick, Cyberman

З — Sound Blaster, AdLib, Roland, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — 80386, 4 Мб RAM

"DOOM" в космосе! Это превосходно! Но — по порядку. Транс-космическая корпорация, поставляющая на Землю различные полезные ископаемые из отдаленных уголков Вселенной, на одной из планет столкнулась со странными и необъяснимыми явлениями. Сначала поступали непонятные сообщения, а потом связь и вовсе прервалась. Посланный инспектор пропал. И вот руководство корпорации отбирает лучшего из лучших (Вас), чтобы выяснить, что же произошло.

Вы направляетесь к планете на современном разведывательном корабле и... сталкиваетесь с агрессивными роботами, когда-то — послушными добывающими машинами. Роботы почему-то взбесились, а люди, ими управляющие, непонятно где. Если они еще живы, их надо спасти!

Меню предоставляет стандартный набор функций, типа "загрузить", "начать" игру и т.д. Особо следует лишь описать пункт "Options". Здесь можно подогнать параметры игры под имеющийся компьютер (если это 486DX2-66 с 8 Мб RAM и звуковой картой, можно все ставить по максимуму).

FX/Music Volume — настройка громкости звука и музыки.

Brightness — настройка яркости экрана.

Controls — выбор устройства управления и переопределение управляющих клавиш.

Detail Levels — уровни детализации изображения:

Object Complexity — изменить количество объемных фигур, как перемещающихся, так и неподвижных;

Object Detail — установить, с какого расстояния можно будет разглядеть детали (то есть “ощутить” объем фигуры);

Wall Detail — аналогично, но — для стен и потолков;

Wall Render Depth — как далеко будет видно;

Amount Of Debris — натуральность взрывов, то есть, на сколько кусков будут разлетаться роботы при взрыве;

Sound Channels — количество одновременно слышимых звуков.

Calibrate Joystick — калибровка джойстика.

Joystick/Mouse Sensitivity — настройка чувствительности мыши или джойстика.

Ship Autoleveling — автоматическое выравнивание машины относительно ближайшего “пола”.

Игра.



Вы попадаете в трехмерную виртуальную реальность, но гораздо более сложную, нежели в "DOOM". Вам придется задействовать все свое пространственное воображение, чтобы понять, где Вы находитесь, и каково Ваше положение относительно этого.

Если в "DOOM" было достаточно простого чертежного плана, то теперь Вам представляют трехмерную проекцию, относительно которой Вы и перемещаетесь. Лабиринты теперь плетутся не только по горизонтали (что само по себе уже сложно), но и по вертикали. Попробуйте не сломать голову!

На каждом уровне необходимо уничтожить главный реактор и успеть выскочить в "Exit" до того, как сдетонирует вся шахта (за 45 секунд). Если к этому моменту все еще работы уничтожены, то можно потерять драгоценное время.

Как и во всех аналогичных играх, на каждом этапе можно найти двери и люки. Некоторые открываются сами, некоторые нужно расстрелять, а какие-то откроются, только если у Вас есть ключ соответствующего цвета.

Встречные роботы делятся на восемь типов — от легких и маневренных, до сильно вооруженных и тяжело бронированных. А в конце, как всегда, Вас ожидает девятый — Большой Босс.

Кроме этого, Вы можете находить различные полезные предметы и возможности:

Access Keys — ключ к дверям соответствующего цвета;

Energy Boost — дополнительная энергия (до 200%);

Shield Boost — защитный экран;

Cloaking Device — маскирующее устройство (кратковременно);

Invulnerability — неуязвимость (кратковременно);

Extra Life — дополнительная жизнь;

Laser — лазерная пушка имеет 4 уровня мощности. Этот предмет увеличивает текущий уровень на единицу;

Quad Laser — модифицирует Вашу лазерную пушку так, что она стреляет из четырех стволов вместо стандартных двух;

Vulcan Cannon — пулемет "Вулкан";

Vulcan Ammo — патроны для пулемета;

Spreadfire — пушка, стреляющая энергетическими шарами;

Plasma Cannon — плазменная пушка;

Fusion Cannon — лучевая ядерная пушка;

Concussion Missiles — стандартные ракеты;

Homing Missiles — самонаводящиеся ракеты, по силе равны предыдущим;

Proximity Bombs — бомбы для тесных контактов. Сбрасываются сзади и лежат, пока на них кто-нибудь не нарвется;

Smart Missile — самонаводящаяся ракета, при взрыве распадается на плазменные шары;

Mega Missile — понятно, что самая мощная ракета. Да настолько, что сотрясает всю шахту при использовании!

Центры шахты.

В этой игре есть три центральных сооружения, оказывающих определяющее влияние на игру.

Энергетический центр. Он дает подпитку Вашему энергетическому аккумулятору прямо на лету; заряжает его до 100 единиц. Этот центр — желтого цвета.

Генератор роботов. Чрезвычайно опасный центр, который постоянно выпускает роботов. Что интересно, роботы на выходе уже поражены тем самым вирусом и сразу стреляют в Вас. Генератор имеет фиолетовый цвет как на карте, так и в реальной обстановке.

Главный генератор. Это устройство обеспечивает электропитание всей шахте; имеет автоматическую защиту против таких врагов, как Вы: стреляет огненными шарами. Уничтожение главного генератора и является целью уровня, поскольку это лишает роботов источника энергии.

Полезные советы.

Сразу же научитесь использовать скольжение в сторону. Без этого у Вас нет серьезных шансов устоять против мощных врагов. Если Вы будете использовать скольжение не по горизонтали, а по вертикали, то это к тому же будет держать врага на линии Вашего огня!

Вы сами можете назначить клавиши, удобные для скольжения, да еще так, чтобы они всегда были под рукой! К примеру, Вы можете приписать функции скольжения вверх/вниз, влево/вправо клавишам "W", "S", "A", "D" соответственно.

Особо подлые роботы могут тоже использовать скольжение и просто уклоняться от Ваших выстрелов. В таких случаях рекомендуется использовать сразу несколько видов оружия, скажем, поочередные выстрелы из лазера и выпуск ракет. Против скопления роботов такая тактика особенно эффективна.

Спасайте заложников! Это, конечно, упорные товарищи — сидят себе за закрытыми дверьми. Иногда эту дверь просто так не возьмешь — приходится расстреливать. Сами заложники на редкость бронированные — на них не действует никакое оружие. Правда, если Ваш корабль взорвется вместе с заложниками, они тоже откидывают копытца. Не понятно, почему. А уж если Вы спасете всех этих людишек, то получите большую премию.

Прежде чем взрывать главный реактор, найдите и прочистите путь к выходу (а главное — хорошо запомнить путь к нему)! Потом у Вас не будет времени на это!

Ищите тайники. Они здесь могут быть повсюду, а не только на стенах. Тайники в основном открываются сами, когда Вы случайно попадаете по ним выстрелом. Но на самом деле их можно обнаружить и так: ищите отличающийся цвет, трещинки и швы на стенах.

Поскольку здесь и роботы могут быть невидимыми, то обратите внимание на выстрелы: огни могут выдавать их, а также других игроков, если Вы играете мульти-игру. Чаще используйте маркировочные огни, на несколько секунд освещающие территорию.

Что касается окружающей среды: наиболее интересной является лава. Дело в том, что она способна взрываться, когда выстрелы ее задевают! Если роботы находятся рядом с лавой, стреляйте не в робота, а в нее! Наилучшее оружие в таких случаях — “Вулкан”, который способен превратить лаву в кипящий бассейн огненной смерти. При умелых действиях против друзей в мульти-игре Вы можете добиться такой морально-удовлетворяющей ситуации, когда друг, выстрелив в лаву, сам себе устроит самоубийство.

Мульти-игра.

Эта игра позволяет нескольким игрокам участвовать одновременно. Мульти-игра возможна при наличии одного из трех средств связи компьютеров: модема, нуль-модемного кабеля или сети с протоколом IPX. Существуют два вида мульти-игры: “Анархия”, где Вы должны уничтожать Ваших товарищей, и “Кооператив”, где группа людей выступает против роботов в защиту человечества. “Анархия” делится тоже на три вида: просто “Анархия”, где кроме Вас и друга нет никого, “Командная Анархия” — то же самое, но для команды, и “Анархия С Роботами” — аналогично, но плюс еще роботы делают свое дело. К тому же роботы будут служить дополнительным источником призов. При командной игре игроки разделяются на две команды: красные и синие, и уже подсчитываются не личные успехи каждого игрока, а совместные, то есть всей команды.

Когда игрока убивают, то он после смерти оставляет все оружие, которое у него было, в пространстве! Вы можете брать и пользоваться. В общем, если Вам очень захочется то, что есть у Вашего друга, так пришибите его!

Когда Вы используете вторичное оружие, то где-то в шахте оно появляется вновь! Это позволяет поддерживать количество оружия постоянным. Если оно регенерирует рядом с Вами, то Вам очень повезло! Однако обычные ракеты не регенерируют. Призы типа невидимости и неуязви-

мости тоже восстанавливаются после того, как выйдет время их использования другим игроком.

Если Вы во время игры вышли в меню, то игра не останавливается и Вы можете быть атакованы. Впрочем, в этом случае игра автоматически выходит из меню и возвращает Вас к действию. То же самое справедливо и для случая, когда близок момент взрыва реактора.

Когда Вы вылетаете из шахты, то может потребоваться время на то, чтобы другие игроки тоже успели покинуть шахту. Вы так можете ждать до 60 секунд или нажать ESC (но при этом игра прервется).

Во время мульти-игры появляются некоторые дополнительные клавиши. А поскольку о них нельзя сказать коротко в конце описания, расскажем о них здесь.

F6 — показ команды. Когда он включен, то игрок, попавший в поле Вашего зрения, идентифицируется, и его имя высвечивается на экране.

F7 — количество убийств. Эта клавиша переключает функцию, показывающую количество убийств одним игроком, командой или вообще отключает данную функцию.

F8 — посылка сообщения. Вы можете послать любое сообщение любому игроку! Если Вы хотите что-то передать конкретному игроку, то прежде напечатайте его имя (или начальные буквы), затем впечатайте двоеточие, а после — само сообщение. Например, такая команда: "MA:YOU ARE PITY MILK-SUCKER!" (это я сам придумал: "Ты жалкий молокосос!") передаст данное сообщение всем игрокам, чье имя начинается с "MA", например, "MASHKA", "MAX" и "MARINKA". Если адресат с указанным именем не найден, то сообщение не будет послано. Если адресат не указан, то сообщение получают все игроки. В режиме командной игры Вы можете указать порядковый номер команды ("1:" или "2:") — тогда сообщение получают все игроки данной команды.

F9-F12 — макросы для переговоров. Это аналогично предыдущей функции с той лишь разницей, что Вы можете послать заранее определенные фразы. Макросы определяются при нажатии "Shift" и соответствующей клавиши. Например, нажав "Shift-F9", Вы сможете назначить макрос для этой клавиши. Указание адресата с помощью двоеточия допустимо.

Теперь что касается собственно связи при игре по модему (сеть пока менее доступна). Для игры в "Descent" Вам потребуется модем со скоростью не ниже 9600 бод, крайне рекомендуется также, чтобы он использовал аппаратную компрессию и коррекцию ошибок (наиболее предпочтительны протоколы V.42/V.42bis). Фактически, любой такой модем подходит для игры, и в качестве инициализирующей строки достаточно "ATZ". Не забудьте также установить одинаковую скорость в бодах на

обоих минутах. Поскольку используются вышеуказанные протоколы, то связь гораздо устойчивей, чем, скажем, в DOOM. На скорости 14400 игра вообще не подтормаживает. Однако часто возникают "рывки" партнера (то есть с одного места мгновенно перемещается в другое), плюс игра периодически пугает сообщениями типа "От игрока 2 уже 10 секунд не поступают сообщения. Возможно, связь потеряна" (хотя это, как правило, далеко не так).

Тот, кто набирал номер, является определяющим игроком и выходит в меню, где устанавливает все параметры игры, а тот, кому звонили, просто сидит и ждет. Если модем не набирает номер, читайте статью "Проблемы запуска игр" в конце сборника.

Ломаем глаза.

Поскольку "Descent" — это действительно трехмерная игра, то она поддерживает истинное трехмерное изображение, если использовать шлем виртуальной реальности VFX-1 (всего-то \$1000) или CyberMaxx, а также очки I-Glasses. А если у кого-то нет тысячи баксов, можно попробовать следующее. Запустите игру с параметром: DESCENT.BAT -VFX. Это параметр для шлема виртуальной реальности. Экран теперь будет поделен на две части. Теперь возьмите два маленьких зеркальца и разместите их под или над глазами так, чтобы левое зеркало показывало левому глазу левую часть экрана (и только ее), а правое — соответственно. При этом Вам не нужно переворачивать монитор вверх ногами, так как в игре можно крутиться как угодно. При известной сноровке можно добиться трехмерного эффекта! Есть и более простой способ, впрочем, быстро приводящий к поломке глаз. Нужно так сфокусировать глаза, чтобы оба изображения совместились. Но для этого нужно очень сильно их сводить. Но вот один человек очень хорошо так научился делать и живет прекрасно без всяких шлемов виртуальной реальности! (Это не я!)

Классическое управление.

Наиболее удобное управление — это джойстик плюс клавиатура. В этом случае с помощью джойстика (желательно аналогового) Вы поворачиваетесь, наводитесь на цель и стреляете, а с помощью клавиатуры — движетесь. Но если у Вас нет джойстика (который все-таки рекомендуется купить, благо что стоит он дешево), используйте следующие клавиши управления.

Курсор — поворот в соответствующем направлении;

Alt+курсор — смещение в соответствующем направлении;

A — перемещение вперед;

Z — перемещение назад;

- — вверх;

+ — вниз;

1/3 — смещение влево/вправо (на дополнительной клавиатуре);

7/9 (или Q/E) — вращение влево/вправо (на дополнительной клавиатуре);

R — посмотреть назад;

Ctrl — огонь из основного оружия;

Space — огонь из вспомогательного оружия;

S — автоматический полет, то есть машина летит вперед, не требуя от Вас удерживания клавиши "A". Нажимая на эту клавишу, Вы увеличиваете скорость автоматического полета;

X — замедление автоматического полета;

C — полное его выключение. Следует заметить, что эти три клавиши по умолчанию не определены, поэтому Вам надо слазить в меню и самому установить клавиши для автоматического движения (cruiser);

R — задний вид;

Tab — вызов карты. Карта прокручивается курсором, а клавиши "+" / "-" изменяют масштаб изображения. Удерживание клавиши "S" центрирует карту на Вашем корабле;

B — сброс бомбы;

F — сброс маркировочных огней. Это полезно для обнаружения невидимых противников и для освещения территории (тогда они и видны);

1... 9 — переключение оружия;

F1 — помощь;

F2 — выход в меню настройки параметров;

F3 — кабина;

F4 — калибровка джойстика;

F5 — запись фрагмента боя вкл/выкл;

F6... F12 — используются в мульти-игре;

Pause — пауза;

Esc — прервать текущую миссию;

Shift-Esc — быстрый выход из игры;

PrtScr — снятие копии экрана в формате PCX.

М. Лопатин

DESERT RAID

И — Copysoft

Г — 1993

О — 1800 K6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

П — 80286

Безумный арабский лидер Садман Инсэйн (и почему американцы никак не забудут войну в Заливе?) изготовил сверхмощное оружие массового поражения и решил захватить весь мир. Более того, он нашел древ-

ною карту земного шара, где единственной страной, нанесенной на карту, была его. Военный генерал решил воплотить это в реальность! Единственный способный остановить его человек даже не является человеком в физическом смысле слова. Это — помесь белки с хомяком, и зовут нашего героя Сканни Харднат (Сканни — Крепкий Орешек). Сканни — лучший из лучших в своем роде, и берется за любую работу на пользу человечества!

На своем стареньком биплане с ограниченным количеством бомб Сканни будет сражаться с современными самолетами, вертолетами и зенитными установками. Правда, у него есть пушка с бесконечным запасом патронов, но сила ее не особенно велика. При каждом попадании жизненная энергия супергероя уменьшается, и поднять ее он может, лишь скушав простой орех (1 единица здоровья) или золотой (10 единиц). Все эти орехи, а также запас бомб Сканни подбирает из трофейной техники.

Игра предназначена для детей, поэтому и управление в ней несложное.

Курсор — перемещение Сканни;

Space — выстрел из пушки (кнопка 1 джойстика);

Alt — сброс бомбы (кнопка 2 на джойстике);

F9 — сохранение копии экрана в формате PCX;

Esc — выход из игры.

М. Лопатин

DESERT STORM COMMAND

И — MVP Software

Г — 1994

О — 1 300 Кб

М — VGA

У — Mouse

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum

П — 80286

Эта игра переносит Вас во времена конфликта в Персидском Заливе. Миссии проходят по всему району Залива и требуют от Вас выполнения какого-то определенного задания прежде, чем Вы перейдете к следующей миссии. Если забыть о том, что Вы будете воевать на стороне американцев, от этой игры можно получить удовольствие. Условно-бесплатная версия игры (мне попала именно такая) предоставляет Вам два основных вида боевых действий: перестрелка и ракетная атака.

Когда Вы выбираете перестрелку, то сначала видите солдат, пересекающих поле. Это Ваши войска, и Вы должны защищать их. Тем временем, в окнах, трещинах, кустах будут появляться враги. Это значит, что

Вы попали в засаду! Вы должны будете уничтожить снайперов прежде, чем они перестреляют Ваших бойцов. С течением времени количество одновременно появляющихся врагов будет возрастать, но и Вы получите более мощное оружие. Сначала у Вас имеется только пистолет, поэтому прицеливаться нужно крайне точно, но потом появится отличная вещь М-16, которая выпускает несколько пуль при нажатии курка. По крайней мере половину своих солдат Вы должны будете ~~идти~~ из засады, количество ~~же~~ их варьируется от 12 до 30, поэтому будьте готовы к длительному бою.

Ракетная атака дает Вам возможность управлять системой противоракетной обороны "Пэтриот". Вы будете использовать эту систему для уничтожения вражеских ракет, вертолетов и реактивных самолетов (чем-то эта игра напоминает Paratrooper). Наиболее важным является уничтожение ракет. Перемещайте перекрестие курсора через весь экран и часто щелкайте левой кнопкой мыши, чтобы Ваши ракеты уничтожали вражеские ~~самолеты~~ прежде, чем те долетят до цели. Если над городом пролетает вертолет, уничтожайте его как можно быстрее, иначе он будет скидывать бомбы. По силе бомбы вдвое слабее, чем ракеты, поэтому лучше время тратить не на них, а на того, кто их сбрасывает.

Когда на город падает град ракет, а Вы не успеваете всех их перестрелять, то можно пожертвовать какой-нибудь частью города, наиболее разрушенной. Либо защищайте только ту часть города, где скопление зданий наиболее велико.

Еще Вы встретите реактивные истребители, пересекающие экран. За сбивание самолета Вы получаете очки, но так как истребители не наносят повреждения зданиям, Вы можете их игнорировать. Однако первичная цель этой миссии. — сохранить хотя бы 50% всех построек. Обращайте внимание на индикатор в левом верхнем углу экрана. Если он имеет красный цвет, то Вы ~~уже~~ равно проиграли, независимо от исхода текущей миссии.

Все управление осуществляется мышью. Для возврата в меню нажмите Esc, а для выхода в ДОС — Alt-X.

М. Лопатин

ELECTRANOID

И — Pixel Painters Corp.

Г — 1994

О — 250 Kb

М — VGA

У — Mouse

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

П — 80386, 2 Mb RAM

Это еще одна игра из серии арканоидов. Так бы она и прошла незамеченной, поскольку арканоиды уже малость устарели. Но в этой игре использована такая приятная графика, что невозможно удержаться и не сказать пару добрых слов об этой игре. Полностью компьютеризованная графика, на редкость приятная музыка, куча монстров, огромное число оружия — лазеры, бластеры, ракеты! Словом, здесь есть все, чего не было раньше и нет сейчас. И поскольку уже нет смысла описывать правила игры, закончим разговор парой слов об управлении. Управляется ракетка всего-навсего мышью и ее двумя замечательными кнопками. А если уж Вам наскучила эта игрушка, нажмите клавишу "Esc" и возвращайтесь в старый добрый ДОС, где Вас ждет... А что Вас ждет?

М. Лопатин

ETERNAM

Итак, место высадки главного героя — остров для проведения отпусков, населенный синтетическими гуманоидами. Гуманоиды вроде бы должны развлекать героя, но... в главный компьютер острова пробрался вирус, и вместо этого они так и норовят его прикончить. Вирус запустил какой-то гнусный негодяй со шрамом на физиономии, на которого Вы посмотрите во время игры.

После высадки на острове Cauda сходите в башню бывшего корабля, а ныне охотника на медведей и поговорите с ним, после чего направляйтесь в замок. Все достойные внимания места расположены вдоль дорог или близко от них, поэтому ходить стоит только по дорогам. Когда замигает надпись ALERT — поищите, кто хочет Вас слопать, и убейте его или по крайней мере убегите. В замке пройдите налево от входа и возьмите Sweet Meat (сиречь — леденец). Не забывайте говорить со всеми — это приносит очки. Идите дальше по коридору, найдите комнату стражи (там есть камин, а из него торчат ботинки). Спрячьтесь в нишу, пока стража будет бегать, и смело проходите дальше налево — в казарме есть Infrared glasses, возьмите их. Потом рядом с кухней возьмите спичку (она

лежит в старом мешке). Отдайте Sweet Meat стражнику, который не пускает Вас к королю, и идите за поручением. Справа от зала, где король раздает поручения, найдите лестницу и поднимитесь на второй этаж. Там есть большая комната, в одном конце которой стоит драккар (корабль такой), а в другом — обеденный стол, на котором есть Onion Skins, т.е. луковые очистки. Теперь спускайтесь снова на первый этаж и лезьте в дыру под лестницей. После комнаты с говорящей черепушкой используйте Onion Skins на больших глазах в стене. Глаза начнут плакать и не станут жечь Вас лучом. Пойдите под обоими глазами, чтобы хорошенько промокнуть (до состояния double soaked) и идите дальше. Через комнату с огнем надо проходить весьма шустро, иначе можно обжечься. В следующей комнате отойдите в сторону и крикните, с потолка упадет бревно (если не отойти, оно упадет Вам на голову, так что будьте поосторожней). По бревну идите дальше. Монстр, который бесится в клетке, интереса вроде бы не представляет — дальше. В следующей комнате используйте Infrared Glasses и аккуратно пройдите по цепочке следов, не сходя с нее. В комнате, заваленной мебелью, нужно прямо от порога использовать Match (спичку) — все сгорит, Вы останетесь целым. Так, комната с рычагами... Вроде бы я поступал так: дергал правый, дергал левый, снова правый, шел дальше — и в центре следующей комнаты благополучно переправлялся к королю. Выслушав поздравления и взяв поручение, идите в кладовку и возьмите Medieval camera (фотоаппарат). С замком все, идите дальше. На острове есть еще:

1) харчевня, в которой есть старуха и парочка беженцев с острова Dorsalis, а также алкаш — поговорите с ними, это дает очки;

2) монах Franscecus — добейтесь у него того, чтобы он послал Вас в храм роз и предложил упомянуть свое имя;

3) храм роз — предложите старухе сделать что-нибудь приятное и возьмите у нее письмо для Марианны. Инквизитор Терес бесполезен, а вот настоятель в последней комнате после упоминания в разговоре Franscecus'a посоветует Вам воспользоваться бродом для того, чтобы покинуть остров.

Найдите брод — к нему Вас выведет дорога, и смело переходите реку.

Вы на острове Dorsalis.

Доставьте письмо от матери Марианне — это одна из трех заговорок в таверне. Не пытайтесь выжать хоть что-нибудь полезное из сидящего там мужика, этот персонаж не понадобится. После того, как Марианна возьмет у Вас письмо, она подарит Вам революционную розетку, с которой следует идти к вдове (как там ее зовут? не упомяну...). При виде розетки вдова отнесется к Вам весьма благодушно и закончит

разговор предложением сходить в харчевню и заказать “чего покрепче”. Запомните это, пригодится.

На острове есть еще художница Шарлотта (маленькая хитрость — к ней в комнату нужно идти вдоль правой стенки, иначе приходит ЗЛАЯ СОБАКА). Она в общем-то тоже незачем, хотя, если ~~са~~ умело убалтывать, из нее можно выжать немного денег. Есть еще и вор (это самая первая хата по пути с острова Cauda) — к нему лучше просто не ходить.

Итак, Вы нашли город. Идите на базарную площадь за подвигами. По пути можно купить компас, хотя проку от него немного. На базарной площади есть здоровенный мужик, который хочет подраться с Вами. Подрежьте ножиком ему резинку на трусах (трюк, требующий некоторого навыка) — и получите свою монетку. Смело отправляйтесь топтать газон у дворца справа и со спокойной душой идите в тюрьму. Там в камере поговорите с окошком и уговорите сообщить Вам секрет спасения от гильотины за 1 монету.

На южном конце города — паром и харчевня. Разные предметы, которые валяются в переулке, мне так и негодились, кроме Rackets. В харчевне закажите “чего покрепче” (это пароль), но к контрабандисту пока не ходите.

После этого идите в тот же дворец, перед которым Вас арестовали, и найдите там барона. Разрешение покинуть остров он даст после того, как Вы предоставите ему доказательства неверности его супруги. Найдите супругу и спрячьтесь за ширмой, дождитесь, пока не начнется нечто интересное и сфотографируйте на Medieval Camera всю сцену. Барон после этого даст Вам разрешение на выезд.

Второе разрешение дают в замке, который находится на северо-западной оконечности городка, слева от продавца компасов.

Имея два разрешения, идите на паром и...

Вы на третьем острове.

Все начнется с теста в университете. Рекомендую следующие варианты ответов:

1 — 2	11 — 1
2 — 3	12 — 3
3 — 3	13 — 3
4 — 2	14 — 1
5 — 1	15 — 3
6 — 1	16 — 1
7 — 3	17 — 1
8 — 3	18 — 2
9 — 2	19 — 1
10 — 2	20 — 2

В городе доступ на этажи происходит постепенно, по мере нахождения магнитных карточек. Они спрятаны не слишком хитроумно — иногда в укромных уголках, иногда их дают обитатели (если ХОРОШО ПОПРОСИТЬ). Ваша основная задача — вызволить из города двух программистов, застрявших там (плагиат какой-то — вспомним SQ3). Туалет на первом этаже — не туалет вовсе, а телепортационная станция, но пользоваться ей надо не сразу. Главное находится на 4 этаже, в комнате с перископом. Там поговорите со всеми (и теми, что сидят — тоже!) и поглядите в перископ. Вычислите источник дыма и сходите починить насосную станцию, потом возвращайтесь. Доберитесь до 5 этажа и активируйте телепорт, который окажется туалетом (шутка такая, наверное). После этого выйдите из города и ищите станцию, которая переправляет на Луну. На Луне возьмите флаг и задание принести звездную карту. Информацией о карте с Вами поделится Горбачев, сидящий в комнате с перископом. Вернитесь на остров Dorsalis и в таверне у контрабандиста купите эту карту. Если будут проблемы с деньгами — можно в крайнем случае вернуться в замок короля и найти потайной ход из комнаты, в которой Вы брали Луковые Очистки. Король при каждом визите дарит 30 золотых. Перемещения между островами легче осуществлять с помощью системы телепортов (башни черного цвета), нежели бегать традиционным способом. Карту отнесите космонавту на Луну, и он прихватит с собой программистов. Ура, кое-что сделали.

Теперь телепортируйтесь на остров с пирамидой Хеопса. После входа в пирамиду можно взять розовый камень (справа от входа — отваливается со стенки) и отнести его умному мужику в комнату с перископом — он кое-что расскажет и покажет алфавит, который стоит срисовать.

Путь в комнате с иероглифами на полу либо вычисляется опытным путем, либо находится с помощью записанного алфавита — А, В, С и т.д.

Большого скорпиона можно убить, крикнув на него. Непонятно только зачем, кроме очков это ничего не дает.

В комнате слева от развилки возьмите Sceptre и используйте его на стенке, возле стакана. Стакан вывалится, используйте его на двери — дверь откроется.

Голову фараона брать не следует, это приведет только к неприятностям. В комнате со змеями истребите всех змей и голосом сбейте со стенки зеркало. Большой кусок зеркала необходимо разбить на два маленьких под прессом (в комнате с фотографией). Внимание — процедура требует большой осторожности!

В пирамиде отыщите кубок и нож, возьмите нож и используйте его на кубке. После этого Вы получите доступ в комнату, куда Вас раньше не пускали. Со стенки надо снять три статуэтки — синюю, желтую и оранжевую. Осколки зеркала надо разложить так, чтобы луч от нарисованного на стенке глаза отразился от осколков и дошел до центральной комнаты (помните схему напротив входа в пирамиду?). Для этого примените осколки поочередно, начиная с комнаты с глазом и следя за тем, куда пойдет луч. Статуэтки в центральной комнате расставьте в соответствии с цветами, указанными в той же самой схеме, и после того, как луч ударит в потолок, примените Rackets.

Наверху Вам придется ответить на вопросы сфинкса. Помню точно, что фараона звали Хеопс, и два оставшихся вопроса легко найти перебором. В саркофаге фараона возьмите жезл миниатюризации и примените его на пирамиде — путь свободен.

Жезлом уменьшите корабль-драккар в замке короля на острове Cauda (это на втором этаже) и отнесите этот кораблик на насосную станцию на третьем острове. Положите его на воду, увеличьте тем же жезлом, и...

Вы на острове Драгунов.

Найдите ученого, который живет в “кабаньей голове”, и после разговора используйте на нем флаг. Он даст поручение принести ему дистанционник для телевизора. Идите во дворец.

Дистанционник — это Bone (remotus-controllus cubitus). Она хранится у мерзкого Алхимика. Попасть к Алхимику можно, пойдя направо от входа, через комнату с персонажами Drakkhen'a и дальше. Если отдать дистанционник тому мужику, что его просил, он даст Complete Prince Killing Outfit, т.е. Убивалку для Принца. Снова идите во дворец.

Дайте арестовать себя и выберите вариант разговора, при котором Вас перед смертью направят в гарем принца. Там возьмите зеленую поганку (Green Toadstool) — она после съедения даст Вам на некоторое время невидимость, но уходить не спешите. Из гарема есть выход в комнату с непонятными монстрами, там возьмите Diamond, то есть бриллиантик.

Съешьте поганку и выходите мимо стражи. В дальнем конце коридора и налево найдите большое зеркало и используйте на нем Diamond — зеркало разобьется. А если теперь пойти направо, то Вы отыщете Shiny Cannonballs (пушечные ядра) и Bone (кость). Только имея кость, можно идти через потайной ход в зеркале. Большой ящер слопает кость и пустит дальше. Какой ход выбрать из двух имеющихся, Вы поймете, как только нечаянно попадете не в тот, который нужен.

С поваром и не возитесь — Spices Вам не понадобятся, да и взять их, по-моему, невозможно. Идите направо.

Найдите операционную и пленного Кутберта. Положите пушечные ядра в свободную клетку, принц освободится. Он даст Flute (флейту). На флейте поиграйте перед большой статуей змеи, откроется ход и принцу. Поговорите с ним так, чтобы он попросил Вас продемонстрировать силу Вашего заклинания "Throw Boat". Из оставшейся от принца лепешки возьмите Snake-shaped key (ключик в виде змеи). Используйте его на языке той же статуи змеи и спускайтесь в дыру.

Через пруд с акулами можно переправиться, если дернуть за рычаг, и, пока акулы питаются, быстро-быстро переплыть озеро. Внимание: необходима осторожность!

Перед огненной ямой отодвиньте камешек, лежащий на земле, потом задвиньте его на место. В результате этих манипуляций откроется дыра, туда и прыгайте. В статуе Последнего Дракона ~~находится~~ потайная дверь. Она откроется перед Вами. Посмотрите прощальный ролик с явным обещанием Eternam-2.

FLYING TIGERS

И — HomeBrew Software

Г — 1994

О — 2,9 МБ

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — 80386, 4 МБ RAM

В 2047 году возникло новое поколение террористов. Они создали сверхмощное оружие, которое помимо ~~нанесения~~ повреждений было способно перемещать бандитов по времени. И террористы начали переделывать историю, начиная с 1943 года, чтобы захватить весь мир. Но люди тоже не дремали и сконструировали машину времени, чтобы отправиться в прошлое и остановить преступные замыслы.

И вот Вы на летательном аппарате отправляетесь в 1942 год (это для первого эпизода, а для второго и третьего — 1972 и 2012 соответственно). Цель игры — уцелеть, а если более серьезно, то — уничтожить террористов и спасти мир от захвата. Это будет не так-то просто, потому что террористы тоже не дураки и изготовили столько техники, что дух захватывает. Правда, вся эта техника чересчур дряхлая и взрывается от пары патронов. Но есть кое-что и покруче — "начальники" бандитов. Они не поскупились деньгами и смогли отстроить себе довольно приличные корабли.

“Летучие тигры” — игра-близнец известного “Raptor”, и, если он Вам нравится, не сомневайтесь в этой программе. Вся игра протекает так: Вы летите над местностью и усиленно долбите кнопку огня. Враги против Вас высылают тучи самолетов, которые разлетаются, едва Вы в них попадаете. А еще они понастроили разных укреплений на земле — их тоже надо уничтожать. К счастью, отдел технического контроля бандитов работает из рук вон плохо, и, помимо негодной техники позволяет поставлять на поле боя призы, которые Вы можете подбирать и использовать. Данные призы располагаются в контейнерах с крыльшками и могут меняться в зависимости от времени — то есть один и тот же контейнер может дать Вам любое оружие (обратите внимание на изменяющуюся надпись). Они бывают двух цветов — желтого и синего — соответственно номеру оружия, устанавливаемого на Вашем корабле.

Есть еще и массивные, хорошо запечатанные металлические контейнеры, при взрыве выпускающие голову тигра. Тигровая голова восстанавливает Вам энергию.

Большим плюсом в этой игре является возможность играть совместно с другом и помогать своему напарнику. Еще одним плюсом является отсутствие надобности напрягать мозговые извилины, когда это не хочется делать. Игра не требует никаких разъяснений, поэтому закончим описание, рассказав напоследок об управлении.

Игрок 1:

Курсор — перемещение;

Enter — стрельба из оружия 1;

“ — стрельба из оружия 2.

Игрок 2:

A, W, X, D — перемещение;

F — стрельба из оружия 1;

G — стрельба из оружия 2.

Остальные клавиши:

TAB — пауза;

ESC — выход в меню;

F1 — замедлить игру;

F2 — ускорить игру;

F5-F8 — управление громкостью музыки (включая оцифрованные ударные);

PgUp — увеличение громкости звука;

PgDn — уменьшение громкости звука.

М. Лопатин

FOREPLAY & ADULT FILM CAMERAMAN

И — Interactive Girls Club

Г — 1994

О — 1,7 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Mouse

З — none

Это две игры (поставляющиеся в одном комплекте), которые учат Вас обращаться с девушками. В первой Вы должны будете возбудить девушку по имени Шарон, а во второй — сможете даже заснять на видеокамеру обнаженную натуру.

Начнем с первой. Здесь надо усиленно щелкать мышью по разным местам девушкиного тела. Начнем с волос, потом — руки, ноги, грудь, а потом — сами догадались? В результате мы перейдем к следующей картинке. Мышью “поцелуйте” Шарон пару раз и губы, и за это она нам устроит очень интересное шоу.

Вторая забава еще проще. Сначала выберите любую из трех позиций Шарон, которую будете снимать на видео, и затем делайте съемку. Для начала записи нажмите клавишу “R”, для паузы — “Space”. Сама камера перемещается мышью, левая кнопка приближает камеру, правая — отодвигает. Для окончания съемки нажмите “Esc”. Теперь Вы можете просмотреть отснятый материал, выбрав ту или иную видеокассету.

Не всем такие игры нравятся, но кое-кто находит в них отдушину. А Вы?

М. Лопатин

FOX RANGER

И — Soft Action

Г — 1992

О — 1 Мб

М — VGA

У — Keyboard

З — AdLib, Sound Blaster, Roland

Это довольно примитивная горизонтальная стрелялка, где летит себе хороший космолетик, и такой он хороший, что отстреливает кучу плохих врагов. Но если такие игры делают, значит, это кому-то нужно?

Вот и здесь Вы будете управлять этим крутым космолетиком. За сбивание врагов дают не только очки, но и дополнительные виды оружия — мощные лазеры, бомбы, ракеты и прочие. В конце каждого уровня Вас ожидает встреча с боссом. Патронов у босса немерянно, но вот ума явно недостаточно.

Управляющие клавиши:

Курсор — перемещение;

Ctrl — выстрел из первичного оружия;

Alt — выстрел из вторичного оружия;

F1 — пауза;

ESC — выход.

М. Лопатин

FULL THROTTLE

И — LucasArts Entertainment Company

Г — 1995

О — 1 CD disc

М — VGA

У — Keyboard, Mouse, Joystick

З — AdLib Gold, Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum & other

П — i486, 1 Mb RAM, 2x CD-ROM drive

Это один из самых лучших квестов, произведенный наиболее выдающейся компанией LucasArts. Столько звуков и анимации можно встретить всего лишь в нескольких других играх. “Полный газ” — это настоящий интерактивный мультфильм.

Добро пожаловать в мир пыльных дорог, ревущих мотоциклов, звенящих цепей, небритых парней и наводящей страх обстановки!

Здесь Вы будете **ОЧЕНЬ** крутым парнем по имени Бен, грозой американских автодорог, лидером группы рокеров “Хорьки” и любителем тяжелого металла в буквальном смысле этого слова. История начинается очень просто. Старый добрый Малколм Корли, владелец последней компании, производящей мотоциклы, едет в машине со своим компаньоном по имени Рипбургер, давно уже задумавшим убрать старика. И тут их машину обгоняет группа рокеров, попутно попортив предметы украшения. Решив познакомиться с теми, кто ему близок по интересам, Корли едет за ними. А Рипбургер тем временем решает нанять группу рокеров на преступное дело. Предложив деньги и получив отказ работать на него, глава преступной организации приказывает избить Бена и вообще превратить его жизнь в жалкое существование.

И вот Бен, которым управляете уже Вы, просыпается (приходит в себя) утром в... мусорном баке. Вышибите крышку бака (щелкните на ней правой кнопкой мыши) и вылезайте. Идите направо и пока подождите играть дальше.

Давайте **освоимся** с управлением. Когда Вы перемещаете курсор по экрану, в некоторых местах он принимает вид красного квадратика. Это значит, что Вы навели курсор на предмет, с которым можно совер-

шить действие. Нажмите левую кнопку мыши и не отпускайте ее. При этом на экране появится татуировка, состоящая из четырех функциональных частей. Рука — брать предметы, а также манипулировать ими с помощью руки. Нога — почти то же самое, но в основном ногой вышибаются двери. Рот черепа — все действия, связанный с открыванием рта — будь то разговор или отсос бензина из шланга. Глаза черепа — смотреть на объект.

Правая кнопка мыши вызывает список предметов, которые у Вас есть. После вызова списка Вам достаточно выбрать предмет левой кнопкой и переместить его за пределы черепа.

Клавиши управления следующие (не все, а только нужные). "Ctrl-T" — переключение режимов "голос" / "текст". "Space" — пауза. "F1" — выход в меню, позволяющее управлять громкостью звука, скоростью вывода текстовых сообщений, а также записывать и загружать игру. "Alt-X" — выход в ДОС. Остальные клавиши менее принципиальны, поэтому теперь вернемся к игре.

Вы можете попробовать сесть на мотоцикл, но это не увенчается успехом, так как бандиты похитили ключи. Поэтому обратите свой взор на дверь трактира. Ну как не долбануть по ней ногой! Теперь дверь открыта — заходите вовнутрь! В этой скромной обстановке Вы не заметили ничего более привлекательного, чем жирная морда хозяина, стоящего за прилавком. Дерните рукой за кольцо в его носу. После небольшого разговора Вы получите свои ключи.

Все, теперь можно заводить свой реактивный мотоцикл и ехать на поиски приключений! Которые начинаются сразу, как только Вы вырываетесь за пределы этой пыльной деревни. Какой-то очень нехороший товарищ пытается Вас сбросить с мотоцикла, и это на полном ходу! Меняя оружие правой кнопкой мыши и учащенно нажимая левую, отлупите врага. Ему много и не надо. Но и Вам тоже не повезло, и супер мотоцикл, мягко говоря, немного повредился, как, впрочем, и Вы сами.

Но на этом жизнь не кончается, потому что Вас спасает юная девочка-журналистка Миранда и даже транспортирует к еще одной девушке — механику по имени Марина (кстати, это дочь Малколма Корли). Переговорив с ней, Вы узнаете, что нужно для починки Вашего мотоцикла: бензин, сварочный аппарат и "вилка".

Не ожидая получить три этих вещи на серебряном блюдечке с золотой каемочкой, Бен отправляется на поиски сам. В правом углу этого сарая возьмите канистру для бензина (Gas can) и, чуть повыше, резиновый шланг (Hose). Теперь у нас есть куда и с помощью чего набрать бензин. Выходите.

Переговорив с девочкой, которая Вас спасла, идите дальше (налево). Вы вышли на деревенскую дорогу. Поскольку для посещения доступны всего три места, заблудиться непросто. Но мы начнем с начала. Видите — около одного из домиков мигает свет? Отправляйтесь туда.

Сначала постучите в дверь рукой. По-хорошему Вам не хотят отпирать дверь, поэтому придется вынести ее ногой, попутно зашибив хозяина. Если Вы его не пришибете, то повторите все сначала. Ну да ладно. Слева откройте шкафчик (Cabinet) и выньте из него отмычку (Lockpick). Сзади откройте холодильник (Refrigerator) и достаньте оттуда кусок мяса (Meat). Теперь встаньте на опускающийся лифт (бежевый прямоугольник справа) и спуститесь вниз, в мастерскую. Тут и будет Вас ждать искомый сварочный аппарат (Torch).

Отдав его девушке, отправляйтесь на поиски второго компонента — бензина. Здесь будет чуть сложнее. Выйдя в деревню, держите путь направо, где Вы видите топливную башню. Подойдя к двери, отмычкой взломайте замок (Lock) и подберите его — еще пригодится. Ну что же, теперь Вы на территории топливной башни. Попробуйте взобраться по лестнице (Ladder). А-а-а! Сигнализация сработала, поэтому быстро прячьтесь, зайдя за топливные баки. Хозяева, прилетев на аппарате неизвестной конструкции, полезут Вас искать. А Вы в это время подойдите к их технике, откройте крышку бензобака (Gas cap), вставьте туда шланг, под него — канистру и ртом отсосите бензин. Все, теперь у нас есть и второй компонент, идем за “вилкой”.

Пройдите на кладбище автомобилей. В задвижку (Hatch) в низу двери вставьте свой замок. После этого заберитесь на кладбище по свисающей цепи (Chain). Идите направо по стене, пока не попадете в помещение, откуда осуществляется управление электромагнитом. На панели всего одна кнопка и два рычага — левый опускает и понимает магнит, а правый (в форме джойстика) — вызывает его перемещение. Переместите магнит, чтобы он оказался над красной машиной, и опустите его. Теперь выйдите из помещения и пройдите к тем самым машинам. Кусок мяса положите в желтую машину, рядом с которой Вы стоите. Пси́на залезет туда. Теперь поднимитесь в контрольное помещение, переместите магнит на машину с собакой и включите его нажатием кнопки справа. Не забудьте поднять магнит на высоту. Теперь препятствие в виде собаки устранено! Спуститесь вниз и из груды частей (Parts pile) вытащите “вилку”.

Все! Мотоцикл готов! Только вот выехать из деревни Вы не сможете, поскольку полиция ищет того, кто хулиганил на топливной башне. Поэтому опять вернитесь к башне и снова попытайтесь дотронуться до лестницы. Сработавшая сигнализация отвлечет внимание полицейских, и Вы покинете город.

А тем временем девочка-фотограф (бродит по ночам с фотоаппаратом) снимает сцену убийства Малколма Корли и сама попадает в беду. Умиравший старик просит Вас спасти Марину.

Приехав на место, посмотрите на развалившийся мостик около дома (Debris) — оттуда Вы возьмете фотокарточку. Все, здесь делать больше нечего, выходите на дорогу, садитесь за руль мотоцикла и ежайте вверх (курсор приобретает вид черной стрелки внутри желтого ромба).

Вы останавливаетесь как раз около трактира, где началось все приключение. Пройдя к мусорному баку, Вы услышите голос Миранды. Обратитесь к баку. После разговора Миранда даст Вам поддельное удостоверение агента ФБР. Теперь зайдите в само помещение. По телевизору идет комментарий шерифа о том, что убийство Корли приписано Вашей группе рокеров “Хорьки”, и все они уже арестованы, кроме Бена. Отдайте удостоверение водителю, сидящему за столиком, и он вывезет Вас за пределы этой местности.

Войдите в домик. Поднимите подушку (Pillow) на кровати — под ней Вы обнаружите гаечный ключ (Tire iron). С помощью него вскройте замок на сундуке. Тем временем из гаража на полной скорости выезжает Марина, а Вы бросаетесь за ней. Банда ищет Марину. После просмотра жуткой сцены взрыва грузовика Вы подъезжаете к месту его крушения.

Наберите в карман немного высыпавшегося удобрения (Fertilizer). Гаечным ключом отвинтите гайки на колесах (Wheel) прицепа, после чего долбаните его ногой — все удобрение окажется на дороге. Теперь садитесь за руль и ежайте вверх, пока не попадете к гаражу, где за Вами погонятся бандиты. Теперь Вы едете назад (никуда не сворачивая). После того, как бандиты отстанут, задержавшись на высыпавшихся удобрениях, Вы окажетесь около разрушенного моста. Ежайте влево, пока не попадете к разбитой синей машине (первый знак “STOP”) — в этом месте щелкните левой кнопкой мыши.

Гаечным ключом вскройте машину — оттуда Вы вытащите пропеллер. Присоедините пропеллер к мотоциклу — и в путь. Сверните в сторону на любом повороте (левая кнопка мыши). Здесь Вы встретитесь с прежним лидером Вашей группы рокеров Торком. Поговорите с ним по полной программе. Он расскажет о всех группировках, хозяйствующих в данной местности. Особую опасность представляют слепые гонщики из группы “Пещерные рыбы”. У них есть очки, с помощью которых можно обнаружить их скрытую пещеру.

С этого момента начинается крутая битва на автодороге. Вам будут попадаться разные гонщики с разным оружием. У Вас тоже есть кое-что: оружие переключается правой кнопкой мыши, используется — левой. Сначала Вы будете драться гаечным ключом, потом отберете цепь,

череп с шипами и бензопилу, а также турбо-ускоритель для мотоцикла. Кстати, не забывайте использовать удобрение перед носом противника — очень поможет в одном случае. После того, как Вы захватите бензопилу, запилите ей мотоциклиста с доской и заберите доску. Теперь доберитесь до желтого мотоцикла, на котором едет представитель “Пещерных рыб”. Когда он приподнимется, ударьте его доской по голове. После этого Вы заберете очки. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы их надеть.

Как только на индикаторе появится слово “CAVE” (пещера), щелкните левой кнопкой мыши, и Вы попадете в логово “Пещерных рыб”. Проехав пару экранов, Вы окажетесь в пещере с мордами на стене. Придвиньте трамплин (Ramp) к мотоциклу и прикрепите его к нему (все делать руками). Теперь сядьте за руль и вернитесь на экран назад. Попробуйте отцепить трамплин. После этого несколько “Пещерных рыб” улетят в пропасть, а Вы перевезете трамплин к взорванному мосту.

Садитесь на мотоцикл и прыгайте через мост. Теперь Вы попали к “Корли Моторс”. Спуститесь вниз — Вы попадете к стадиону, около входа в который старик продает игрушки. Возьмите кролика (Bunny). Попробуйте поуправлять машинкой (RC car) — ничего не получится, потому что в ней нет батареек. Поэтому вернитесь к своему мотоциклу и на нем езжайте вверх.

Вы попали в логово еще одной группировки — “Стервятники”. Перед своей пещерой они устроили минное поле. Выпустите кролика на минное поле. Когда он взорвется, подберите батарейку (Battery), вернитесь к продавцу игрушек и вставьте батарейку в машинку. Теперь ее можно использовать. Загоните машинку вверх (ко входу на стадион) и подведите ее под решетку. Хозяин игрушек побежит ее спасать и оставит магазин без присмотра. Возьмите ящик с кроликами (Bunny box) и езжайте в долину “Стервятников”.

Бросьте коробку с кроликами на минное поле — она раскроется. Поймайте всех выбежавших кроликов, затем подойдите к минному полю и пустите на него кролика. Он немного пройдет вперед и взорвется. Подойдите к месту взрыва и выпустите второго кролика, и так далее, пока не будет проложена тропа через минное поле.

Вы попадаете в логово “Стервятников”. Марина, которая думает, что это Вы убили ее отца, приказывает разорвать Вас на куски. Неминуемой смерти можно избежать, если говорить с ней репликами 4, 3, 2. Вы покажете Марине фотографии, где ясно видно, кто настоящий убийца. Со своими новыми друзьями Вы разрабатываете план, с помощью которого надеетесь покончить с Рипбургером во время смертельного автомобильного шоу.

И вот оно начинается. Вы сидите в машине, напичканной взрывчаткой, в такой же машине сидит и Марина. Увертываясь от атак коричневой машины, езжайте влево и поднимитесь на трамплин, а потом спрыгните с него, помяв при этом коричневую машину. Теперь толкайте ее вправо, на второй трамплин, сбросьте ее вниз, а сами езжайте за ней. После взрыва бегите к трибунам и подпалите их. Теперь бегите к тем двум машинам и залезьте на коричневую. Когда синяя машина будет долбить коричневую, перепрыгните на нее, а затем бегите в огненное зарево на месте взрыва.

Ну, вот, смертельное шоу закончено. Марина разобрала мотоцикл: обязательно поболтайте с ней. Марина расскажет о секретном проходе в комнату ее отца, где он в сейфе хранит завещание. После разговора, из которого Вы узнаете, как туда проникнуть, посмотрите на детали мотоцикла (Parts) и запишите все номера, которые найдете.

После этого езжайте к "Корли Моторс" и зайдите с заднего двора (рядом с местом Вашей высадки). Вы видите счетчики, о которых говорила Марина. В тот момент, когда они остановятся, долбаните ногой по трещине (около счетчиков, под шестом) — возможно, найдете Вы нужное место не сразу. Откроется проход в вентиляционном отверстии. Спускайтесь туда...

Откройте сейф на полу (Floor safe). Введите код, который Вы переписали с одной из деталей мотоцикла (154492) — сейф откроется. Оттуда Вы возьмете карточку, пленку и завещание. Идите дальше.

Вставьте карточку в слот (Card reader) правой двери — она откроется. Зайдя в комнату, Вы увидите, что собрание акционеров "Корли Моторс" идет полным ходом, и Рипбургер уже объявляет себя новым президентом. Остановите мотор проектора (Motor lever), а затем включите его лампу (Lamp lever) — дважды. Пленка сгорит. После перерыва в действии войдите во вторую комнату и вставьте пленку в магнитофон (Reel-to-reel). Теперь все узнают правду о том, кто убил Малколма Корли.

Преступник не только удрал, но и напал на Вас. Когда Вы окажетесь на грузовике, откройте решетку (Grill) и панель (Panel). Как только Рипбургер потянется своей тростью закрывать панель, отнимите у него трость (Rip's cane) и вставьте ее в пропеллер (Fan). Теперь Вы находитесь сзади кабины. Гаечным ключом отвинтите шланг, подающий топливо.

Грузовик теперь находится в летательном аппарате, сконструированном "Стервятниками" из самолета. Поднимитесь по лестнице, не обращая внимания на выстрелы. Нажмите на кнопку, включив компьютер. Вам надо затормозить самолет — нажимайте Take off — Post take-off — Gear — Raise gear. Самолет останавливается как раз над пропастью. Рипбургер висит на самом конце пулемета, торчащего из грузовика.

Залезьте в кабину грузовика и тоже включите компьютер, нажав на кнопку. Теперь выбирайте Main menu — Defence menu — Machine guns — Control — System off. Этим самым Вы уберете ствол пулемета на место, а Рипбургер полетит вниз. Теперь быстро возвращайтесь в самолет, садитесь на мотоцикл (он позади Вас) и уматывайте.

Все! Главный враг побежден, а рокеры отдают последний долг их любимому лидеру Малколму Корли. Марина становится главой компании, а Бен снова отправляется искать приключения на пыльных дорогах!

М.Лопатин

GOLD RUSH

Перед тем, как начать повествование о тяжелых временах периода Золотой Лихорадки, мне хотелось бы обрадовать игроков, обладающих неоткрытой версией "Gold Rush", и преподнести им несколько полезных советов и кодов.

This type of shop assisted Sutter and Marshall in ascertaining whether the gold they found was real — SEX

What was the most prominent theater in Sacramento — EAGLE

The statue of James Wilson Marshall which now stands in Caoloma is made of what kind of metal — BRONZE

Plaserville boomed first as a result of the discovery of gold, and secondly after the discovery of this precious metal — SILVER

Placerville and many other towns were destroyed by this — GOLD

Coloma is next to this river — AMERICAN

Who helped Sutter build his fort — INDIANS

What does the name Mariposa mean in Spanish — BUTTERFLY

What is the last name of the man who took a work crew of 100 indians and 50 hawaiian servants with him when he went to find gold — SUTTER

What was the lastname of a well known writer that spent time in Angels Camp during 1860's — TWAIN

Бруклин. 1848 год. Нью-Йорк. Облом.

	1	2	3	4	5	6	7	8
A			н/и		Посуда			
B		Товары	н/и		Банк	Лютики!	Start HERE	н/и
C	Паром	Кассы	Конюшня	Работка	Почта	Беседка	Ваше Логово	Билеты
D				н/и	Трупы	н/и		

 — прохода нет!

Конечной целью всей нашей бурной деятельности является, как смекалистые мальчики и девочки уже догадались, нетрудовое буржуазное обогащение путём варварской эксплуатации Земных Недр. Приступить к сему занятию нам мешает одно обстоятельство — расстояние не менее 4000 км по прямой до эпицентра золотой лихорадки. Сценарием игры предусмотрено несколько путей достижения конечной цели. Мы же приведем только одну, оставив остальное в жертву прожорливым умам любителей Adventures.

Итак, как уже было сказано выше: Бруклин, Нью-Йорк, США, 1848 год. Облом же заключается в подавленном моральном, физическом и финансовом состояниях героя этого сериала — Джерода Уилсона Младшего. Судите сами: карманы пусты, Папа с Мамой померли, братец в невольном изгнании где-то на Западе уже двенадцать лет. Но... Мы, и только мы знаем, что наступает время больших денег и крупных месторождений! Начнем же наш долгий путь к сокровищам Скруджа МакДака!

Первым делом посетите свою старую хибару на (C7) (Unlock Gate, Unlock Door) и прихватите с собой следующие вещички: семейное фото из альбома (Open Album, Take photo) и банковский чек на \$200, что нечаянно прилип к крышке письменного стола (Close Desk, Take Statement). Тут же запомните номер Вашего лицевого счета (Read Statement).

Выйдя из дома, можете спокойно с ним распрощаться (Sell House). Через некоторое время (не стоит этого ждать — играйте дальше) у калитки будет маячить опрятный молодой человек, который и выложит надлежащую сумму.

Теперь направляйтесь к банку (B5), по пути куда посетите квадраты (C6) и (B6), где соответственно возьмите золотую монетку (пройдите в беседку и Look Cracks, Take Coin) и цветочки (Take Flowers).

Не надо топтать травку и клумбы — это не “ENTER”!

В банке же, когда клерк спросит обычное “Чего надо?”, потребуйте возврата вкладов (Take Money) и укажите свой номер из чека.

Идите прямо к почтовому офису на (C5) и там, предварительно дзинькнув звоночком (Ring), спросите у клерка о письме (Take Letter). Если ответ будет типа “Ни фиги Нэту”, то проделайте ту же процедуру позже.

Посетите в последний раз свое рабочее место на (C4) (комната в верхнем правом углу) и в сотый раз ознакомьтесь с содержанием Ваших древних газетных вырезок (Read Clippings), после чего одарите вниманием босса (нижняя левая комнатка и заявите об уходе (Quit Job). Впрочем, все равно выгнали бы...

Ну вот, теперь пришло время снова подгрести к продающемуся дому на (C7), где, по моим расчетам, уже должен курсировать деньгастый субъект. Ваша задача — просто подойти к нему и согласиться на сделку. И не будьте большим Скруджем...

Следующим этапом будет обмундирование и покупка билетов. Затарьтесь в магазинчике продтоваров на (B2) фруктами и овощами (цинга и истощение подстерегают! Buy Fruits, Buy Vegetables) и спешите на (C2) в кассы.

Вот тут стоит сохранить игру, так как в дальнейшем Вам может приспичить добраться до Калифорнии другим путем. Оба этих “других пути” начинаются в квадрате (C8) с покупки разрешения на соответствующую траекторию. И не забудьте запастись сеткой от москитов на (B2).

С покупкой билетов особых неприятностей возникнуть не должно — просто потребуйте у клерка свой билет (Buy Ticket). Если Вы не особо притормаживали по ходу прошедших блужданий, то билетик Вам достанется по совсем бросовым ценам. В случае, если было объявлено о начале Золотой Лихорадки, то, увы, придется заплатить...

Теперь отдадим, напоследок, должное внимание предкам и водрузим венок — другой на их скромную могилку на (D5) (put Flowers).

Всплакнув и утерев сопливый нос грязным рукавом, Джерод Уилсон идет в конюшни, где предъявляет билет беспокойному содержателю (SHow Ticket) и уносится в дикие западные края попутным дилижансом (Open Door)...

	1	2
А	Равнины	Равнины
В	Главарь Аферы	Библия
С	Тяговая сила	

Бородатым и неумытым застаем Мы уже крещеного путевой грязью и потом Джерода на стойбище АОЗТ "Путешествие в Калифорнию за Золотишском Гмбх." . Ненадолго задержимся в этом пагубном месте и тут же приступим к делу.

Сначала следует испросить совета у мужика на (В2), мирно сидящего под деревом за чтением Библии (Talk Man). Мужик окажется настоящим пропагандистом, в целях коей и презентует один экземпляр вышеозначенного издания. Для просвещения.

Возвращайтесь на (В1) и представьтесь Главарю всего этого бардака (Talk Man). Тот поведаст о бедственном финансовом состоянии компании. Кажется это намек. Ну да! Так и есть! Вы только посмотрите, какими загребущими дрожащими ручками он кладет себе в карман НАШИ кровные денежки (Give Money), заработанные на операциях с недвижимостью! Теперь он просит отобрать в стойбище подходящую тяговую силу (мул/ишак/вол...). Сие следует выполнить на (С3), где о своих намерениях сообщите хозяину (Buy Mature Oxen). Возвращайтесь и докладывайте Главарю (Talk Man).

Следующим для Нас заданием будет правильный выбор времени отправки, которое можно подловить, стоя на (А1), (А2) и постоянно наблюдая за экологией (Look plains). Когда будет сказано, что появилась травка, а грязюка начинает сохнуть, опять возвращайтесь и, перед тем как докладывать; съешьте овощи (Eat Vegetables, Talk Man).

В пути могут случаться разные гадости (холера, упал/очнулся/мертв, индейцы и пр.). Так что перед тем как пуститься в путь — запишитесь. Времячко — сами знаете какое!

Путь был долгим и опасным, пока караван не набрел на очередную водную преграду, где тягачам жутко захотелось попить. Осуществление этот проекта было поручено именно Нам. Вот изверги!

Не впервой Джероду Младшему возиться в навозе и грязи. Так что следует привычным движением взять вожжи (put Chains), после чего пустить волов на волю (Release Oxen)... И делайте это ~~пс~~ пошустрее!

Мудрый предводитель предприятия Капитан Бадди выбирает путь через знойную пустыню, где Нас настигает ужасная напасть — жажда/голод. Но где-же, как не в заброшенной повозке (что валяется в кювете) найти порцию водички (Look Barrel, Drink Water) и кусок мяса (Look Into Wagon, Eat Meat).

Так вот она ~~какая~~ — Калифорния родная! Сколько дней и ночей! Но, вот наконец и Форт Саттера.

	1	2	3	4	5
A		Трупы = Загон =			
B		выход # 2	н/и	Главный Выход	Кузнец
C	н/и	Пром. Товары		н/и	н/и
D				н/и	Мулы на продажу

Здесь уже пахнет окончанием игры, хотя самое трудное еще впереди. Для начала зайдите к местному спекулянту на (C2) — (C3) и закупитесь у него Лотком для просеивания Золотишка (Buy ran, Give Coin).

Затем выйдите из форта и следуйте на восток. Периодически следует мыть драгметаллы посредством лотка (ran). Ограничения следующие:

- никогда не добывайте ЕГО, когда рядом уже кто-то есть!
- на каждой картинке можно успешно намыть 2-3 раза. Не более!

Когда надоест страдать или иссякнут запасы Au, возвращайтесь обратно. На (A2), как Вы уже заметили, есть кладбище. Найдите там одинокую могилку James' Wilson'a MarsHall'a (Read Tombstone) приложите к ней полученное от Джейка письмо (Use Letter). Двигайте им так, чтобы

верхняя левая дыра оказалась в ареале буквы "R" слова January, после чего прочтите 23-й библейский псалм (Read psalm 23).

Идите к кузнецу на (B5) и разговоритесь с ним (Talk Man). Тот долго будет спрашивать всякие глупости (Вам нужно лишь запомнить, что Your First Name-Jerrold, Last Name-Wilson, BrotHer's Name — Jake, You're From Brooklyn,NY!!!). В качестве поощрительного приза за правильно отгаданные вопросы кузнец расщедрится на кое-какую железяку.

Купите на (D5) мула (Buy Mule, Give Gold, Take Mule) и вернитесь к кузнецу, в логове которого нагрейте железяку (Heat Iron) и пометьте ею Вашего нового друга (Brand Mule).

С помеченным мулом направляйтесь на (A3) и там, найдя другое животное, но с такой же меткой (Look Brand) поменяйте мулов (Take Mule). Новый должен быть "HigH-Spirited and Trusty".

Перед тем, как отправиться в дальнейшее путешествие, не сочтите за излишнее купить все в той же лавчонке лампу (Buy Lamp).

Снова вылезайте из Форта и направляйтесь на восток, пока не достигнете города Коломы (миль 17-18).

По прибытии, идите прямо в отель Green pastures (Ага! А вот и аналогия с 23 псалмом!). Вяжите ценное животное к HitchHing post (Tie Mule) и заходите внутрь, где потребуйте комнату 11 (Rent Room 11). Относительный облом будет присутствовать и здесь, но, несмотря на то, что именно 11 уже будет занята, клерк попросит Вас отнести постояльцу кое-какое письмишко. Соглашайтесь !

Поднимитесь на второй этаж и ломанитесь в комнату (Knock Door). Когда мужик спросит "Какого..." — суйте ему письмо (Give Message). Адресат озабоченно удалится — самое время залезть внутрь комнаты и обследовать камин. На нем есть пушка. На пушке есть колесо. Больше чем обычное. Дерганите за него и в стене откроется потайной проход в комнату 12 (Look Fireplace, Look Cannon, Turn Wheel, Enter Fireplace).

Возьмите Магнит (Take Magnet) со стола и String, рядом же.

Подождите, пока за окном не будет трепыхаться птаха. Когда это произойдет — открывайте окно (Unlock Window, Open Window). На лапе пернатого будет прикреплена капсула, в которой будет содержаться требование засунуть в нее что-нибудь из семейного альбома (Look Capsule, put picture In Capsule). Птичка улетит, но вскоре опять вернется. И у нее в капсуле будет Aerogram (Take Aerogram, Read Aerogram). В ней братец поведает, что к нему и логово может привести лишь сильный упрямец. Да и упрямец этим будет его свежеуташенный мул!

Отойдите **мышь** 2 — 3 от Коломы и следуйте за Сусаниным (Follow Mule), который вскорости выведет на Джейка. Вернее на его жилище.

Внутри дома заберите со столика спички (Take MatchHes) и откиньте лежащий посередине ковер (Move Rug).

Вылезайте и постарайтесь найти нужную траекторию среди кустов, дабы пройти к сортиру. Очутившись в нем, полезайте в дырку, со известным всем предназначением (Enter Hole).

Ну и темно же тут внизу! Но именно для этого и были украдены спички (LigHt MatchHes, LigHt Lantern).

Идите налево, пока не увидите Дверцу. К сожалению, запертую. Tie String To Magnet, put Magnet In KeyHole, Lower Magnet, (Click!), Raise Magnet. А вот и рыбка — большой КЛЮЧ (Unlock Door).

По шахте следуйте в направлении Юго-Запад, пока на самом дне не обнаружите Кирку (Take pick). В той же пещере можно добыть кое-какое золотишко (Use pick, Take Gold).

Когда запасы иссякнут, поднимайтесь ПОЧТИ до конца лестницы, где резко ШАГАЙТЕ влево. Проверяйте стены и потолки на предмет Au!!!

Снова опускайтесь вниз и налево, пока не обнаружите ДЖЕЙКА!

После долгих приветствий и рукопожатий братец предложит все-таки вернуться к работе, так как НЕЧТО БОЛЬШОЕ уже близко. Добейте стену справа от Джейка киркою (будет попадаться Золотишко), пока не откроется мечта всех Скруджей МакДаков и Скаредных Сисопов — Золотая Пещера !!!

HERETIC

И — Raven Software / id Software

Г — 1995

О — 12,0 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum, General MIDI

П — 80386, 4 Мб RAM

НАЧАЛО

Средние века. По всей Земле полыхают пожары — это церковь сжигает людей, подозреваемых в колдовстве или измене ~~их~~ Богу. Но в огне, в котором сгорают невинные, на самом деле воссоздаются настоящие монстры — слугители дьявола. Ведь каждая смерть дает начало новой жизни, и к сожалению, в данной ситуации эта жизнь является настоящим воплощением Смерти. Те люди, которые как-то пробовали бороться

с положением не спросив на то воли священников, объявлены еретиками, отлучены от церкви и брошены в пасть дьявола. И наш герой — один из них. Но он не падает духом и не заискивает ни перед инквизиторами, ни перед самим исчадием ада. В эпоху колдовства и черной магии у него достаточно шансов, чтобы уничтожить нечисть, стереть дьявольских слуг с лица земли и заслужить почтение всемогущей церкви.

Многие из нас играли и наслаждались страшной игрой "DOOM" и ее продолжением "DOOM-2". На фоне остальных трехмерных боевиков эти две игры отличались натуральной графикой и сильным эффектом присутствия. Если Вы принадлежите к числу людей, вжившихся в эту страшную дилогию, смело приобретайте ее ужасное продолжение (а точнее, даже новую игру) — "ЕРЕТИК". Ведь графика и трехмерная обстановка сделаны на том же высочайшем уровне, а если учесть то, что здесь добавлено много других дополнительных возможностей, можно смело утверждать — "ЕРЕТИК" является достойным наследником "DOOM".

Платой за великолепное исполнение являются высокие требования к аппаратуре. Программисты рекомендуют 486-й компьютер, хотя игра идет и на 386-м. Ну, и как всегда — звуковая карта, которая в подобных играх дает не меньше информации, чем изображение на дисплее. Памяти тоже рекомендуется иметь как можно больше — 4 Мб хватает, но игра часто будет обращаться к винчестеру, а постоянные задержки всегда неприятны. В таких случаях рекомендуется загружать чистую ДОС. Если у Вас установлена ДОС 6.2, то при ее загрузке удерживайте клавишу "Shift" — это приведет к отмене загрузки config и autoexec.

Но если Вас не смущают никакие препятствия — запускайте игру и начинайте вместе с нами! Выбирайте любой из трех эпизодов и устанавливайте сложность игры (5 уровней). Если Вы будете играть на самом легком уровне, то Вам на карте будут видны места нахождения цветных ключей. Но врагов при этом мало, и играть не очень интересно. Каждый из трех эпизодов включает в себя по девять уровней.

ИНФОРМАЦИЯ НА ЭКРАНЕ

На этой информационной строке всегда нужно держать глаз в течение игры. Бывали моменты, когда, оторвавшись от нее, игроки теряли контроль над действием и погибали. Итак, слева направо — все пункты.

1. Графа жизни показывает процентное отношение Вашей жизненной энергии. Цепь с рубином внизу экрана выдает наглядное изображение того же параметра.

2. Второе число — это количество "патронов" в оружии, используемом в настоящий момент.

3. Три кристалла столбиком — ключи, которые Вы нашли. Пока не найден соответствующий ключ, кристалл имеет серый цвет. Иначе они окрашиваются в желтый, зеленый и синий цвета.

4. Следующее окошко показывает Вам изображение активного (готового к применению) предмета. Чтобы использовать его, нужно нажать клавишу Enter.

5. И последнее число — процент оставшейся на Вас брони, которая прикрывает Ваше тело и в некоторой мере защищает от нападений.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАРТА

В таких лабиринтах без карты делать бывает просто нечего, поэтому в руках у Вас имеется клочок бумаги, на который Вы автоматически заносите план тех мест, в которых побывали и которые повидали. Вы даже можете видеть запертые двери, обозначенные определенным цветом, а также местоположение отпирающих их ключей (если играете на первом уровне сложности). Чтобы увеличить/уменьшить изображение, используйте клавиши “+” и “-“. Клавиша “0” позволяет мгновенно переключать увеличенное и полное изображение схемы.

Очень часто бывает необходимым прокручивать карту. Для этого нажмите “F” — тогда Вы курсорными клавишами сможете выполнить это действие, не перемещаясь по территории. Повторное нажатие той же клавиши отключает прокрутку и включает движение. Такое перемещение “вслепую” часто полезно тем, что Вы точно видите, куда идете. Однако при этом Вы не видите врага и можете быть покалечены.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНИЧЕСКИХ ДОСТИЖЕНИЙ

Когда Вы хотите открыть дверь, упритесь в нее и нажмите клавишу пробела. Определенные двери заперты магическим заклинанием, и, чтобы снять его, Вы должны обладать соответствующим ключом-кристаллом. Точно также включаются и выключатели. С лифтами немного посложнее. Иногда они активируются точно также, иногда запускаются при помощи расположенных вблизи выключателей, а некоторые срабатывают, когда Вы пересекаете определенную черту на расстоянии от лифта. Поэтому время от времени бывает непросто определить, как же заставить работать этот вредный подъемник!

Еще одним автоматическим перемещательным устройством являются телепортаторы. Они представляют из себя магический квадрат с парящими над ним блестками. Прежде чем вступать на телепортатор, рекомендуется сохранить игру, так как в большинстве случаев игрок перемещается в насыщенное врагами место.

Как в любой трехмерной убивательной игре, в “ЕРЕТИКЕ” существует определенное количество скрытых тайников, которые открываются только при нажатии на такую секретную дверь. Как правило, внима-

тельный глаз их обнаруживает по смещенной текстуре стены, рисунку, за-светленному (или затененному) участку, другой структуре стены и другим подсказкам. Конечно, это справедливо не всегда, поэтому иногда можно “простучать” все стены клавишей пробела.

Устройство, при помощи которого Вы завершаете текущий уровень, выглядит либо как большой синий выключатель, либо как синий теплортатор. Устройство обычно находится в небольшой комнате. Прежде чем использовать его, желательно походить по очищенному от врагов лабиринту и собрать максимальное количество полезных предметов.

ОРУЖИЕ ВОЛШЕБНИКОВ

В этой игре доступны 8 видов оружия. Изначально Вы владеете лишь палкой и Жезлом Эльфов, но потом, в зависимости от эпизода, в Ваши руки попадут следующие изобретения средневековой магии:

1. *Палка / Перчатки Колдуна*. Палка как оружие пригодна, по-мо-ему, только для раззадоривания врагов, и этой тросточкой приходится очень долго махать, прежде чем противнику надоеет жить. А вот перчатки — вещь прекрасная. Тех монстров, которые не стреляют в Вас, можно подпускать поближе и поджаривать электричеством. При использовании перчаток совместно с Книгой Мощи энергия врага перетекает к Вам, восстанавливая Ваше здоровье!

2. *Жезл Эльфов*. Это самое примитивное из стреляющих орудий, но тем не менее, скорострельное. Наиболее пригоден для уничтожения красных летающих монстров, а также как “дешевое” оружие. Работает от желтых кристаллов, которые при подборании дают 10-50 зарядов для жезла.

3. *Воздушный Арбалет*. Эта штука посильнее Жезла Эльфов! А поскольку зеленые воздушные стрелы и колчаны, приносящие 5-30 “патро-нов”, разбросаны повсюду, то этот арбалет может служить долго и про-дуктивно. Это лучшее оружие против пернатых друзей.

4. *Лапа Дракона*. Она питается голубыми большими и маленькими шарами, дающими от 10 до 40 зарядок. Как правило, Лапа Дракона явля-ется основным оружием для “среднего” противника, так как стреляет весьма мощным пучком энергии.

5. *Посох Ада*. Его красное извержение энергии способно быстро повергнуть большинство ходящих монстров, но как показала практика, посох не особенно эффективен против пернатых врагов. Источником энергии для него являются хитрые красные руны, заряжающие Посох Ада на 20-100 единиц.

6. *Жезл Феникса* — это самое мощное оружие, которое Вы можете использовать. Одного хорошего попадания бывает достаточно, чтобы разнести того же “среднего” врага. Энергетическая подпитка этого жезла

производится из огненных шаров, дающих 1-10 единиц энергии. Но если шар взрывается рядом с Вами, то он наносит Вам повреждение.

7. И, наконец, последний образец средневекового арсенала — *Огненная Булава*, чуть менее мощная. Она сделана наподобие современного пулемета “Вулкан” — вращается и стреляет металлическими шариками. Шарик лежат на полу кучками по 20-100 штук.

Переключается доступное оружие соответствующими цифровыми клавишами (1-7). На первом эпизоде Вам будут доступны только с 1 по 4 виды оружия.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В отличие от игры “DOOM”, где предмет использовался сразу при его касании, “ЕРЕТИК” позволяет собирать многие предметы и использовать их в нужный момент. При переходе на следующий уровень все предметы кроме крыльев сохраняются, правда по одной штуке.

Кварцевая Колба розового цвета при ее последующем использовании увеличивает Вашу жизненную энергию на 25% и особенно полезна в течение боя.

Кольцо Неуязвимости позволяет Вам некоторое время быть устойчивым к любым повреждениям, получаемым как от монстров, так и от окружающей среды. При этом экран будет иметь темно-желтый цвет, который является платой за такое преимущество.

Книга Мощи при использовании на определенное время значительно увеличивает мощность Ваших выстрелов из любого оружия. Книгу можно использовать, не выбирая предмет в списке, а сразу, нажав клавишу “BackSpace”. Когда книга активна, в правом углу выводится ее изображение.

Сфера Теней (полупрозрачная маска) на некоторый интервал времени делает Вас частично невидимым. То есть монстры Вас по-прежнему обнаруживают, но большее число их выстрелов будет приходиться в пустоту.

Морфическое Яйцо. Это очень хитрое оружие. Когда Вы направляет яйцо на врага и разбиваете скорлупу, брызги жидкости, попадая на противника, превращают его... в курицу. Курица лишена какого бы то ни было оружия, но все равно бежит за Вами и клюет своим клювом. Ее, конечно, нужно пристрелить.

Факел. Он тоже действует определенное время и при этом является очень полезным предметом во тьме, освещая территорию полностью.

Песочные Часы — часовая бомба. Когда Вы ее сбрасываете, срабатывает автоматически через 1 секунду. Поэтому нужно быть предельно осторожным с использованием этого предмета.

Устройство Телепортации представляет из себя щит с красным крестом. Когда Вы его используете, то перемещаетесь на то место, откуда начинали текущий уровень. Применяется, когда враги представляют серьезную угрозу Вашей жизни.

Крылья Гнева. Исключительно полезное средство. Они позволяют Вам летать как угодно и куда угодно (но действуют только некоторое время). При помощи крыльев Вам открываются недоступные ранее места и их богатства. Но не увлекайтесь бесполезным использованием этого предмета. Иногда крылья необходимы, чтобы, например, достать ключ-кристалл. Если Вы их уже использовали, то придется переигрывать.

Мистическая Урна полностью восстанавливает Ваше здоровье.

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

К числу обычных предметов, которые помогают Вам бороться с проклятием и о которых еще не было сказано, относятся следующие:

Голубая кристаллическая пробирка сразу же добавляет 10% к Вашей жизненной энергии. К счастью, игра изобилует этими призами.

Серебряный щит дает 100% брони, а *колдовской щит* с нарисованным черепом — 200%. Броня спасает Вас от повреждений.

Сумка с "боекомплектom" содержит по несколько снарядов каждого вида, а кроме того, при первом подборе удваивает количество патронов, которое Вы можете иметь при себе.

Карта уровня представляет из себя свиток, содержащий полную схему текущего уровня. Места, в которых Вы еще не были, обозначены серым цветом. Имея карту, Вы можете открыть все тайники.

ОПАСНОЕ ОКРУЖЕНИЕ

Помимо монстров, у которых уничтожение вторженца является основной обязанностью, еще и окружающая среда может быть для Вас чрезвычайно опасной. В игре есть три серьезных объекта и один не очень.

Первый — это *полиморфные яйца* мутантов, а может, это и сами мутанты в виде шаров. Когда выстрел задевает яйцо, оно взрывается и может воспламенять яйца, находящиеся поблизости. Сила этого взрыва может Вас уничтожить. Но вместе с тем это годится и для ликвидации врагов, если они находятся рядом. Некоторые яйца после уничтожения соседних мгновенно размножаются.

Опускающиеся потолки могут работать как автоматически, так и после прохода под ними. Как правило, если Вы видите хороший приз, лежащий на красном постаменте, то чаще всего в этом месте находится опускающийся потолок. Понятно, что когда Вы под него попадаете, то Вам ломают все кости.

Ядовитая грязь, а также огненная лава тоже могут встретиться на Вашем пути. В зависимости от обстановки эти жидкости наносят повреждения различной степени.

И тот предмет, который просто является помехой — это течение на воде. Оно может быть очень сильным, и тогда приходится бежать против течения.

ТЕХНИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ

У каждого она своя, но все же рискнем дать некоторые советы. Во-первых, конечно не следует влетать с разбегу в неисследованное помещение. Враги обычно сидят в каждой щелке и за каждым столбом. В первую очередь нужно стараться уничтожить стреляющих врагов и пернатых друзей. В "ЕРЕТИКЕ" окружающие Вас монстры могут драться между собой, если выстрел или удар одного из них заденет другого. Поэтому, чтобы их "завести", можно при помощи автоматической стрельбы ранить несколько тварей, а затем где-нибудь дожидаться финального конца. Особенно важен этот совет на сложных уровнях игры.

Для безоружного человека есть еще один хитрый способ победить даже самых сильных монстров (правда, этот способ больше подходит к "DOOM"). Для этого их нужно вести за собой и заманить под опускающийся потолок. Если он поблизости, то такой прием всегда срабатывает. Кому как, а мне вид преследующихся врагов доставляет самое большое удовольствие.

Как ни странно, если оружие мощнее, это не значит, что оно лучше. Для каждого создания здесь желательно применять свое оружие. Например, летающих тварей лучше всего сбивать Воздушным Арбалетом или Лапой Тигра, змееподобных — Жезлом Феникса и так далее.

Помните: чем ближе Вы находитесь к монстру, тем сильнее наносимые Вам повреждения. Это, конечно, верно и для монстра. Стрельба издалека приводит только к бесполезной трате боекомплекта.

ИГРА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

Такая игра доставляет наивысшее наслаждение. Если Ваши компьютеры объединены в сеть с протоколом IPX (Novell использует этот протокол), или же у Вас и Ваших друзей есть модем со скоростью передачи данных 9600 бод, или компьютеры соединены нуль-модемным кабелем, то Вам можно только позавидовать. Сетевая игра — это совсем другое, здесь достигается совсем иной смысл.

От двух до четырех человек могут играть одновременно: либо помогая друг другу (Cooperative), либо наоборот, когда цель игры — уничтожить всех, даже Ваших друзей (DeathMatch) — это особенно азартная часть игры. Игроки получают определенные цвета фигуры — синий, желтый, зеленый и красный. Запускается сетевая игра из программы SETUP

либо DM. Если Вы установите параметр "No Monsters", то в лабиринте не будет монстров кроме Ваших друзей (но ведь они не монстры, а друзья). В такой игре часто возникает ситуация, когда все игроки находятся в одной комнате и носятся друг на другом, ведь остановка равна смерти.

Оружие доступно для всех игроков. Когда один из них поднимает оружие, для него оно как бы исчезает, но другие игроки все равно могут взять предмет. Предметы, которые Вы можете использовать, после взятия исчезают на 40 секунд, а затем вновь появляются, и Вы опять можете их взять. То есть, если стоять на месте, то можно набрать много предметов одного вида.

Если Вас убивают, то когда игра возобновляется, убитые прежде монстры не появляются заново.

Сохранение игры одним игроком приводит к соответствующему действию для всех участников. То же справедливо относительно паузы. Такие действия желательно производить с согласия остальных. Если игрок в течение игры выходит в меню, то игра не останавливается! Поэтому настройку звука и прочего следует производить в укромных местах.

В режиме Cooperative Вы всегда начинаете игру в одном и том же месте. Когда же Вы играете DeathMatch, место выбирается произвольно. Поэтому Вы всегда будете иметь все ключи-кристаллы на тот случай, если окажетесь в запертой зоне.

Режим "шпионажа" (только для Cooperative). Нажимая клавишу F12, Вы можете наблюдать за своими друзьями, переключаясь на их вид. Однако если в это время по Вам стреляют, Вы будете видеть красный оттенок экрана — ведь попадают в Вас. Когда Вы вызываете карту в режиме DeathMatch, то не имеете удовольствия видеть на ней местоположения соперников, а в режиме Cooperative — пожалуйста. Каждому игроку соответствует своя цветная стрелка.

Когда один игрок проходит уровень, все игроки немедленно выходят с ним, независимо от их положения или их состояний.

Если Вы запускаете игру с опцией "Respawning" (это и игра без монстров возможна и для обычной игры), то убитые Вами твари оживают через 8 (или более) секунд после смерти (на любых уровнях сложности).

В режиме для нескольких игроков Вы можете общаться с друзьями. Для этого нажмите клавишу "T", если хотите передать что-то для всех игроков, либо одну из клавиш "B", "Y", "G", "R" (соответственно цвету фигуры). После этого передавайте свое пожелание. В программе SETUP Вы можете заранее определить фразы, которые будете посылать (Chat Macros). В таких случаях после входа в режим переговоров (как описано выше) нажмите клавишу Alt + номер макроса. Например, если

Вы хотите передать желтому игроку макрос номер 3, нажимайте клавиши "Y" и Alt-3.

Если Ваш модем не желает набирать телефонный номер, то это вина программы SERSETUP, которая адаптирована под тональный набор номера, в отличие от импульсного, применяемого в нашей стране. Чтобы победить эту проблему, распакуйте SERSETUP.EXE распаковщиком типа UNP, UNLZEXE, найдите символы ATDT и замените их на ATDP.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

Перемещение:

Up — движение вперед;

Down — движение назад;

Left/Right — поворот влево/вправо;

Alt + Left/Right — перемещение в соответствующем направлении;

Shift + курсор — удвоенная скорость перемещения.

Обзор:

PgDn — смотреть вверх;

Del — смотреть вниз;

End — смотреть вперед.

Полет:

PgUp — лететь вверх;

Ins — лететь вниз;

Home — опуститься на землю.

Действия:

Space — нажатие на двери, выключатели и т.д.;

Ctrl — выстрел из оружия. При удерживании — непрерывная стрельба;

[] — выбор предмета из списка;

Shift + Enter — прокрутка всех имеющихся предметов;

BackSpace — активация Книги Мощи.

Функциональные клавиши:

F1 — вызов подсказки;

F2 — сохранение игры под определенным именем;

F3 — загрузка сохраненной игры;

F4 — управление громкостью звука и размером экрана;

F6 — быстрая запись игры;

F7 — конец игры;

F8 — переключение режима выдачи попутных сообщений;

F9 — быстрая загрузка игры;

F10 — быстрый выход в ДОС;

F11 — изменение яркости экрана;

F12 — режим шпионажа;

1-7 — выбор имеющегося оружия;
Tab — вызов карты;
ESC — выход в главное меню;
Pause — пауза в течение игры;
“-“ — уменьшение размера экрана;
“+“ — увеличение.

Если Вы запустите игру с параметром HERETIC.EXE -RAVPIC, то при нажатии клавиши F1 сможете получать на диске графическую копию экрана в формате PCX. И еще одно: если игра сразу виснет при запуске, попробуйте запустить ее с параметром HERETIC.EXE -DEBUG. Должно помочь.

М.Лопатин.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

И — New World Computing

Г — 1995

О — 37,5 MB

У — Mouse

М — VGA, SVGA

З — Adlib; Sound Blaster /PRO/16/AWE 32; Roland; GUS; Pro Audio Spectrum; Gravis Ultrasound; Microsoft Sound System; Wave Jammer; ESS Audio Drive

Наверное, не ошибусь, предположив, что многим в детстве хотелось оказаться в волшебной стране, наводненной всякими сказочными существами, где споры решаются мечом и магией. Что ж, с появлением компьютеров многие мечты стали “сбываться”, по крайней мере, во “второй реальности”, где Вы находитесь пока в безопасности и не боитесь потерять собственную голову в результате неправильного хода.

Итак, перед нами находится красивый образчик игр, относящихся к жанру пошаговой стратегии с элементами экономики. В Вашем распоряжении есть замок, позволяющий набирать войска, герой с армией, ждущий Ваших распоряжений, и некоторое количество ресурсов и золота. В большинстве ожидающих Вас заданий от Вас требуется немного — Вам надо всего лишь уничтожить Ваших соперников, число которых не превышает трех. Но чтобы сделать, это Вам придется немало попотеть, пока не соберете несколько мощных, боеспособных армий под предводительством героев. Чтобы собрать армии, Вам понадобится изрядное количество умения, терпения, ресурсов и, конечно, золота. Помимо войн с соседями, которых Вам не удастся избежать, Вам придется часто сражаться со свободными отрядами различных существ, которые будут перекрывать Вам

дорогу, не подпускать к предметам, заводам и шахтам, а также причинять другие неудобства.

Вам также придется следить за экономическим процветанием Вашего королевства. Для восполнения ресурсов Вам потребуется захватывать заводы и шахты, разбросанные по всей территории, а также замки и города, в которых Вы сможете набирать войска и которые будут приносить Вам золото. Каждый замок, при наличии соответствующих сооружений, сможет снабдить Вашего героя пятью различными как по виду, так и силе существами. Это могут быть и безобидные крестьяне с вилами, и мощные драконы, неподвластные действию магии. Но на все потребуются деньги или, вернее, золото.

В игре прекрасно проработанная графика и спецэффекты. О музыке сказать ничего не могу, так как полная версия помещается только на CD-диск, а мне досталась "дискетная", в которую музыкальные файлы не "влезли". Хотя по тематике игра и не представляет из себя ничего нового, но Вы нескоро сможете оторваться от происходящих на нем действий.

СТАРТОВОЕ МЕНЮ

Стартовое меню представляет из себя вертикальный ряд кнопок с сопутствующими надписями. Для вызова подсказки о кнопке здесь и в дальнейшем нужно сделать правый клик на интересующей кнопке, что вызовет справочное окно с текстом.

NEW GAME — кликнув на этой кнопке, Вы сможете начать игру. При этом Вы попадете в новое меню, о котором речь пойдет в следующей главе.

LOAD GAME — загрузить отложенную партию. Перед Вами появятся кнопки выбора для типа игры: **STANDARD GAME**, **CAMPAIGN GAME**, **MULTI-PLAYER GAME** и **CANCEL** для возвращения в предыдущее меню. Сделав выбор, Вы увидите список файлов с отложенными партиями, кнопки для перелистывания списка, в рамке под списком будет имя файла, предназначенного для загрузки, кнопка **O'KAY** для загрузки указанного файла и кнопка **CANCEL** для возвращения в предыдущее меню. Также для загрузки можно просто два раза кликнуть на выбранном файле.

VIEW HIGH SCORE — показывает наилучшие результаты прошедших сражений. В меню, кроме кнопки **EXIT**, позволяющей покинуть это меню, находится кнопка **STANDARD/CAMPAIGN** показывающая таблицу рекордов для отдельных сценариев или для компании.

VIEW CREDITS — здесь Вы найдете информацию о создателях игры.

QUIT — выход из игры.

“NEW GAME”

Существует три способа сыграть в эту замечательную игру. Первые два рассчитаны на игру с компьютером, но с разными заданиями, а третий позволяет сразиться с противником-человеком. Кликнув в стартовом меню на кнопку NEW GAME, Вы окажетесь в новом меню, позволяющем выбрать тип игры: STANDARD GAME — сыграть отдельный сценарий; CAMPAIGN GAME — начать кампанию (в каждом сценарии, которые будут выдаваться компьютером, перед Вами будет ставиться определенная задача); MULTI-PLAYER GAME — сыграть с другом по модему или на одном компьютере. И завершает этот список кнопка CANCEL, необходимая для возвращения в предыдущее меню. На будущее, думаю, стоит договориться, что кнопка CANCEL отменяет команду или возвращает в предыдущее меню, а кнопка O’KAY (которую в дальнейшем сократим до привычно короткого и понятного OK) дает “добро” на все Ваши действия. Эти кнопки теперь будут упоминаться только по необходимости.

Чтобы Вам не пришлось путаться в абзацах в поисках конца и начала описания отдельной кнопки, введем в эту главу подзаголовки соответствующие названию каждой из трех кнопок.

1. STANDARD GAME

Это наиболее легкий тип игры, так как Вы можете выбрать себе сценарий, установить уровень сложности, количество противников (но не менее одного) и так далее. Все это, конечно, будет происходить в новом меню. Данное меню представляет из себя несколько окошек, надписей и кнопок, заключенных в рамку. Верхние четыре окошка под заголовком CHOOSE GAME DIFFICULTY отвечают за уровень сложности игры: EASY — легкий, NORMAL — средний, HARD — трудный, EXPERT — очень трудный. Для выбора подходящего стиля кликните на одном из окон, которое сразу же выделится рамкой. В нижеследующих трех окнах под заголовком CUSTOMIZE OPPONENTS Вы можете определить конкретный тип своих компьютерных оппонентов: NONE — данный игрок не участвует в игре; DUMB — начинающий; AVERAGE — “игрок средней руки”; SMART — у противника “появились” мозги; GENIUS — Вам противостоит гений.

Следующая кнопка в виде “бриллианта” и названием CHOOSE COLOR — позволяет выбрать Вам цвет Вашего флага, который Вы увидите в игре у ворот Ваших замков и на копьях Ваших героев. Служит только для удовлетворения моральных потребностей и никаких изменений в игру не вносит. Рядом с ней находится еще одна — кнопка KING OF THE HILL. Если Вы играете против компьютерных игроков, то

включением этой опции Вы увеличите сложность игры на 10% и сильно осложните себе жизнь, так как Ваши враги, в зависимости от обстоятельств, будут стараться досадить Вам и станут меньше обращать внимание друг на друга.

Под заголовком CHOOSE SCENARIO располагаются рамка с названием сценария и кнопка (квадратик с треугольником внутри) для вызова списка сценариев. Кликнув на этой кнопке, Вы окажетесь в новом меню, основную часть которого занимает список сценариев, справа от которого есть кнопки для перелистывания списка. Выбранный сценарий выделяется зеленым цветом, и его название попадает в окно под списком. В нижней части этого меню дается справочная информация о сценарии: SIZE — размер территории, где развернутся действия (SMALL — небольшая, MEDIUM — средняя, LARGE — огромная); DIFFICULTY — уровень трудностей, с которыми Вам придется столкнуться (EASY — слабый; NORMAL — средний; TOUGH — “жесткий”; IMPOSSIBLE — невыполнимый); и, напоследок, дается комментарий о сценарии.

Но вернемся обратно — ведь у нас остался, пожалуй, главный пункт DIFFICULTY RATING, показывающий итоговую сложность предстоящей игры. Этот показатель складывается из сложности сценария, сложности игры и типа компьютерных игроков, а также свою “ложку дегтя” сюда вносит кнопка KING OF THE HILL.

После установки всех параметров кликните на ОК и переходите к самой игре. В Вашем распоряжении окажется замок и один герой с небольшой армией, а так же некоторая сумма денег (золота) и запас ресурсов. Существует четыре разновидности замков, о которых Вы узнаете позже, каждый из которых позволяет построить определенные постройки для создания армий, набор которых зависит от типа замка. Вы не можете выбрать себе замок по вкусу сразу, но если Вы хотите управлять определенным типом замка, то попытайтесь запустить этот уровень снова. Вы можете получить требуемый тип замка сразу или через пару-тройку таких операций, при этом будет меняться и Ваш герой. Но Вы всегда будете начинать свою карьеру в одном и том же месте.

2. CAMPAIGN GAME

Здесь будет уже посложней. Из всего обширного списка выборов Вам осталась самая малость — указать, каким цветом Вы будете играть. Все меню состоит из четырех кнопок для выбора героя, которым Вы начнете игру, и кнопки CANCEL. После того как Вы укажете героя, Вам дадут задание на текущий уровень. Когда Вы успешно справитесь с поставленной задачей, Вас, естественно, поздравят и, после Вашего разрешения, дадут новое задание. Чтобы выявить еще одну разницу между этими двумя типами игр (STANDARD GAME и CAMPAIGN GAME), придется

забежать немного вперед. Во время проведения кампании у Вас будет “постоянный” календарь. То есть новый сценарий Вы будете начинать с того числа, когда окончили предыдущее сценарий. Каждому из четверки героев всегда выдается заранее определенный тип замка в заданном месте. Поэтому если Вы начнете кампанию заново и смените при этом свой цвет, то начнете игру в новом месте и с другим замком. При этом, насколько показала практика, каждому из четырех цветов соответствует свой тип замка, и он сохраняется в течение всей кампании. В связи с этим появляется одно маленькое обстоятельство: когда Вы пройдете полностью всю кампанию и не захотите расстаться с этой игрой, то смените цвет “флага” и начинайте кампанию заново. Так как замки различаются по типу производимых войск, и начинать придется на “новом” месте, хотя и с теми же заданиями, Вы сможете провести кампанию еще три раза и, кроме знакомых территорий, Вы не найдете повторений. Напоследок скажу, какой тип замка соответствует какому цвету: красные — замок Паладинов, зеленые — замок Циклопов, желтые — замок Фениксов, синие — замок Драконов.

Задания в сценариях предельно просты по смыслу, но не всегда по исполнению и, в основном, Ваша задача будет заключаться в разгроме своих соседей. Исключения составляют первый сценарий, в котором Вам надо захватить город, находящийся в центре небольшого острова; третий сценарий, в котором Вам придется отыскать место, где зарыт важный артефакт; и в последнем задании, когда Вам придется овладеть замком драконов.

3. MULTI-PLAYER GAME

Всем, наверное, известно, что игра с противником-человеком сильно отличается от игры с компьютером. Кликнув на этой кнопке, Вы получите меню, позволяющее выбрать одну из возможностей посоревноваться с друзьями. Кнопкой HOT SEAT Вы можете указать количество игроков, сидящих у одного компьютера и делающих свои ходы в порядке очереди. Остальные три кнопки — NETWORK, MODEM, DIRECT CONNECT — служат для игры по модему или нуль-кабелю.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Какой бы путь Вы ни выбрали, в любом случае, попав в игру, Вы получите стандартную картинку. Левые две трети экрана занимает основной экран, на котором и разворачивается основное действие по завоеванию новых земель. Не надо быть большим экспертом по географии или геологии, чтобы разобраться с ландшафтом на экране. А насчет различных построек Вы узнаете позже. Также Вы сможете обнаружить и героев, слоняющихся в поисках приключений и добычи. Различить их можно по

цвету флажков, который является “составной” частью каждого героя. Сначала все, кроме окрестностей замка, затемнено. По мере продвижения Ваших героев видимое пространство начнет расширяться.

Теперь попробуем разобраться с правой третью экрана. Верхнюю часть занимает “радарная” карта местности, на которой рамкой выделена часть, видимая на игровом экране. На карте так же неизвестные земли закрашены темным цветом и “открываются” по мере их разведки. Кликнув на какой-либо точке на карте, Вы переместите туда центр игрового экрана. Цветными прямоугольниками на карте обозначены замки, а цветными квадратами — шахты и заводы.

Под картой размещается блок для обращения к героям и городам. Левый столбик из четырех окно-квадратиков показывает героев, находящихся в Вашем распоряжении. Герой, которым Вы управляете в данное время, выделен красной рамкой и, если Вы не передвигали экран, находится по середине основного экрана. Чтобы переместиться к другому герою, надо разок кликнуть на его окошке. В этом же окошке, рядом с “лицом” героя, Вы увидите вертикальную желтую полосу, показывающую лимит передвижения героя. При наличии предметов, повышающих подвижность героя (о них тоже ниже), на этой полоске появляются “крестики”. Если же Вы кликнете два раза на окошке одного героя, Вы получите характеристику этого героя. Вертикальная рамка с треугольными кнопками на концах позволяет перелистывать список героев. На будущее следует запомнить, что Вы не можете нанять более 8 героев. Правая колонка окошек показывает имеющиеся у Вас города. Кликнув на таком окошке один раз, Вы окажетесь возле этого города, а кликнув второй раз на том же окне, окажетесь “внутри” города. Здесь тоже присутствует рамка для перелистывания списка, когда количество занятых городов перевалит за четыре.

Следующими в списке стоит шестерка кнопок, необходимых для:

NEXT HERO — передачи управлению другому герою. При отсутствии героев, способных к передвижению, кнопка не работает;

CONTINUE MOVEMENT — продолжения движения героя. Если Вы дали герою задание дойти до определенной точки на другом конце континента, то вместо того, чтобы каждый “новый день” указывать ему дорогу вновь, Вам всего лишь надо кликнуть на этой кнопке;

KINGDOM SUMMARY — вызова отчета по делам Вашего королевства. Эта кнопка вызывает на экран таблицу со справочной информацией о количестве городов и замков, Ваших заводов и запасов ресурсов, ну и, конечно же, о поступающих деньгах. Итак, из верхней строчки таблицы Вы узнаете ее название — **KINGDOM OVERVIEW**, за которым следуют номер месяца (**MONTH**), номер недели (**WEEK**) и номер текуще-

го дня (DAY). Затем в горизонтальных графах идет перечисление имеющихся героев (HEROES), замков (CASTLES), городов (TOWNS), шахт и заводов по производству ресурсов (MINES) и количество самих ресурсов (TREASURY). Под всем этим в желтой рамке (TOTAL GOLD PER DAY) Вы найдете количество денег, которые получите завтра. Так как таблица носит информационный характер, то единственное, на чем Вы сможете кликнуть, это кнопка EXIT, позволяющая покинуть это меню;

END TURN — передачи хода противнику;

ADVENTURE OPTION — вызываемое меню представляет из себя четыре кнопки со следующим “содержанием”. Левая верхняя кнопка VIEW THE ENTIRE WORLD позволяет вызвать на основной экран общую карту исследованной территории с указанием героев (флажки), замков, заводов (кружочки с буквами окрашенные в цвет занявшего их игрока), артефактов (желтые пульсирующие кружки) и ресурсов. На месте “радарной” карты Вы увидите подсказку о полученной картинке — VIEW WORLD и кнопку EXIT, позволяющую вернуться к игре.

Правая справа кнопка (VIEW OBELISK PUZZLE) позволяет посмотреть на карту-головоломку, на которой при полном ее открывании Вы обнаружите место, где закопан артефакт с большим потенциалом действия. Чтобы “раскрыть” эту карту, Вам понадобится обойти все обелиски (OBELISK), представляющие из себя квадратные столбы, разбросанные по всей доступной Вам территории. На “открывшейся” полностью карте Вы увидите участок территории (как и на основном экране) и красный крестик, указывающий на место будущих раскопок. Если на этом участке стоит какое-либо здание, то оно здесь не указывается, и придется Вам ориентироваться по окружающему ландшафту. Как и в предыдущем случае, на месте радарной карты Вы найдете подсказку VIEW PUZZLE и кнопку EXIT.

Нижняя слева кнопка (CAST AN ADVENTURE SPELL) позволяет немного поколдовать во время передвижения героя. Выберите героя и задействуйте эту кнопку. В центре основного экрана появится магическая книга с записанными в нее заклинаниями, которые Вы можете использовать на данный момент. Эти заклинания могут показать местонахождение всех героев, заводов, городов, всю карту или переместить Вашего героя в ближайший город, вызвать ему корабль и так далее (подробности ищите ниже).

Последняя кнопка (DIG FOR THE ULTIMATE ARTIFACT) дает возможность откопать зарытый артефакт. Для начала Вы должны обойти как можно больше обелисков и по возможности открыть всю карту-головоломку. Затем встать на место, указанное крестиком и, с наступлением нового дня, кликнуть на этой кнопке. Если же Вам лень обходить

все обелиски и Вы уже отыскиали на карте похожее место, то попробуйте методом проб и ошибок перекопать весь участок, пока еще не раскрытый на карте-головоломке. Копать можно только на ровном месте и если герой не сделал еще одного шага в течение текущего дня.

GAME OPTION — это меню состоит из четырех кнопок и нескольких окон, кликая на которых, Вы можете установить некоторые параметры игры. При задействовании четверки верхних желтых кнопок Вам зададут вопрос: уверены ли Вы в своих действиях или нет — это связано с возможностью потерять игровую ситуацию. Кнопка **NEW GAME** позволяет начать игру сначала; Вы снова окажетесь в стартовом меню, где сможете выбрать новый тип игры. **LOAD GAME** служит для загрузки отложенной партии. При этом Вам понадобится сначала указать тип игры, а потом название файла с сохраненной позицией. Отложить игру можно с помощью **SAVE GAME**. Если Вы кликнете на рамке с названием файла (над кнопкой **OK**), то там появится курсор, и Вы с помощью клавиатуры сможете отпечатать новое имя, после чего кликните на **OK**. Нажав на **QUIT**, Вы благополучно покинете игру, но желательно не забыть сохранить свои достижения. Кликая на окошках **MUSIC** и **EFFECTS** Вы можете отрегулировать уровень громкости музыки и звуковых эффектов или выключить их совсем. Окошко **SPEED** позволяет отрегулировать скорость передвижения героев по местности. **AUTOSAVE** осуществляет автоматическое сохранение игры в одноименный файл. Во включенном состоянии **SHOW PATH** показывает стрелочками дорогу, по которой герой будет двигаться к конечной цели. Если включить опцию **VIEW ENEMY MOVEMENT**, то Вы сможете наблюдать передвижения героев противника по исследованной местности. Кнопка **OK** позволяет покинуть это меню, а кнопка **INFO** выдает характеристики сценария (если Вы взяли за отдельный сценарий) или задание на текущий уровень (если Вы проходите компанию).

И, наконец, осталось последнее окно — **STATUS WINDOW**. Оно состоит из трех частей, вызываемых по очереди кликаньем на этом окне. Так как в основном Вы постоянно управляете героем, то в первой части Вы узнаете, сколько и каких существ входит в армию данного героя. Кликнув на этом окне один раз, Вы получите список имеющихся ресурсов, количество денег, городов и замков. Все это изображено в виде рисунков. Кликнув же два раза сразу, Вы увидите календарь, сообщающий дату из числа прошедших месяцев (**MONTH**), недель (**WEEK**), дней (**DAY**).

Управление героем осуществляется мышью. Чтобы начать управление кем-то из команды, кликните на окне-квадратике нужного героя или нажимайте клавишу "H", пока не дойдете до нужного героя. Затем,

если Вы направите курсор, который принял вид лошади, на какую-либо точку и кликнете там, то появится дорожка из "следов", показывающая путь передвижения героя, и крестик — ~~конечное~~ место прибытия. Кликнув второй раз, Вы отправите героя в путь. Для прерывания движения кликните еще раз. Если "лошадкой" укажете ~~на~~ вход в постройку, то она "встанет на дыбы", что говорит о возможности "войти" герою в это здание (если не получите такого курсора сразу, то немного поведите по всему рисунку здания). При наведении "лошадки" на свободный отряд или героя противника курсор ~~изменится~~ на меч, и, кликнув второй раз, Вы начнете сражение. Когда Вы попытаетесь посадить героя ~~на~~ корабль, то курсор примет вид "кораблика", а при схождении ~~на~~ берег — "якоря". Кстати, взойдя ~~на~~ корабль или сойдя с него, герой теряет все оставшиеся ходы и может начать передвижение только на следующий ход. Двигаться герой ~~может~~ только по ровной местности, а горы, леса и скалы для него являются препятствиями. Наведя курсор на героя, которым Вы управляете, Вы получите "шлем" и, сделав левый клик мышью, получите меню с характеристикой этого героя. Сделав ~~же~~ правый клик, Вы получите небольшое окно, в котором увидите ~~состав~~ армии героя и его основные данные — мастерство ~~атаки~~ и защиты, магическую силу и уровень знаний (ATTACK SKILL, DEFENSE SKILL, SPELL POWER, KNOWLEDGE). Если, управляя одним героем, Вы укажете курсором на другого, то курсор примет вид двух стрелочек, направленных в разные стороны, и после двух кликов один герой подойдет к другому (при наличии достаточного количества ходов) и они смогут обменяться армиями или предметами. Обмен происходит с помощью соответствующего меню. В верхней части нового меню Вы увидите две рамки с портретами героев, которые обмениваются предметами, и список основных характеристик между рамками. Чтобы получить полную характеристику героя, надо кликнуть на рамке с портретом. Под каждым портретом размещается горизонтальный ряд из пяти клеток, в которых показан состав армии героя, и еще ниже — пара вертикальных рядов по семь клеток, в которых перечисляются предметы, найденные героем. Чтобы произвести обмен отрядами между героями, надо кликнуть на клетке с отрядом, который хотите переместить, и кликнуть на одной ~~из~~ пяти клеток под другим героем (если она уже занята, то отряды просто поменяются местами). Кликнув два раза подряд на клетке с отрядом, Вы получите характеристику этого отряда. Так ~~же~~ происходит обмен предметами: сначала кликните на нужном предмете (он выделится рамкой), а потом кликните ~~на~~ клетке для предметов под другим героем. При проведении обмена Вы не можете поменяться магическими книгами и не можете передать ~~все~~ отряды одного героя другому — у героя должен остаться один отряд.

Теперь попробуем узнать о различных постройках, с которыми Вы столкнетесь по ходу игры. Чтобы узнать название чего-либо на местности, надо сделать правый клик на интересующем объекте. Основной постройкой в игре являются **замки**. В них Вы можете набирать войска и нанимать героев. Замок также дает одну тысячу золотом в день и предоставляет защиту находящимся там войскам. При потере всех замков Вам дается одна неделя на то, чтобы обзавестись новым; иначе игра закончится, и не в Вашу пользу. На ступеньку ниже стоят обычные города, которые можно за определенную сумму переделать в замок. В таких городах обычно бывает всего один-два наемных пункта и прибыль от города в 4 раза меньше, чем от замка.

А вот и список остальных постоянных сооружений.

ORE MINE — шахта по добыче железной руды (ORE).

SULFUR MINE — шахта по добыче серы (SULFUR).

CRYSTAL MINE — шахта по добыче кристаллов (CRYSTAL).

GEMS MINE — шахта по добыче драгоценных камней (GEMS).

GOLD MINE — шахта по добыче золота (GOLD).

SAWMILL — лесопилка, поставляющая в Ваш замок бревна (WOOD).

ALCHEMIST LAB — алхимическая лаборатория занимается возгонкой ртути (MERCURY).

WINDMILL — мельница и WATERWHEEL — водяная мельница. Простая выдает каждый раз разный тип ресурсов, и для их получения Вам надо будет “заходить” туда героем каждую неделю, а водяная также раз в неделю будет снабжать Вас небольшой суммой денег. И не пытайтесь наведаться на мельницу дважды в неделю — Вы удостоитесь только следующего ответа: “The keeper of the mill annunces: “Milord, I am sorry, there are no resources currently available. Please try again next week.”, что в переводе означает: “Смотритель завода: Милорд, я сожалею, но на настоящее время ничего нет. Заходите на следующей неделе”.

LIGHTHOUSE — маяк. После его захвата Вы сможете перемещаться по морским просторам гораздо дальше, чем было до этого, и о чем будут свидетельствовать крестики на полоске, отвечающей за продолжительность хода героя. В меню KINGDOM SUMMARY слева от рамки TOTAL GOLD PER DAY появится соответствующая пометка о том, что Вы стали владельцем маяка.

DRAGON CITY — город драконов, в котором Вы столкнетесь с драконами, и в случае победы Вам дополнительно будет начисляться 1000 золотых в день, и в меню KINGDOM SUMMARY появится соответствующая запись, как и при захвате маяка.

CRAVEYARD — кладбище, SHIPWRECK — место кораблекрушения, DAEMON CAVE — демоническая пещера. Когда Вы войдете своим героем в одно из этих мест, и если до Вас в этом месте никого не было (или Ваш предшественник не смог уйти оттуда на своих двоих), то для начала получите предупреждение (в качестве примера возьмем кладбище, для остальных сообщение будет несколько другим): “You tentatively approach the burial ground of ancient warriors. Do you want to search the graves? YES, NO” — “Вы приближаетесь к месту захоронения древних воинов. Хотите осмотреть могилы?”. Если Вы согласитесь, то при первом посещении кладбища или места кораблекрушения Вас “радушно” встретят привидения, которые попытаются стереть Вашего героя и порошок. Это сильные и опасные существа, поэтому такие места надо посещать с достаточно сильной армией. Ну, и если Вы победите, то “после осмотра” Вы можете найти пару тысяч золотом и какой-нибудь предмет, о чем Вы узнаете из последующего сообщения, например: “Upon defeating the ghosts you search the graves and find something!”, или “После нанесения поражения привидениям Вы обыскали местность и что-то нашли!”. Это “что-то” Вы увидите в нижней части окна с этим текстом — кучку золота с цифрой и рисунок предмета. Посещение уже опустошенных кладбищ и мест захоронений приведет к снижению морали у армии героя. Несколько иначе обстоит дело с демоническими пещерами. Чаще всего пещера будет пуста, но изредка Вас будет ожидать сюрприз: Вы получите что-нибудь (скорее всего, повешение опыта), сразитесь с кем-нибудь или Ваш герой просто исчезнет.

DESERT TENT — пустынный тент, WAGON CAMP — лагерь повозок и ANCIENT LAMP — древняя лампа. В этих постройках Вы сможете нанять за деньги войска, которые не получите ни в одном замке. При этом (после того как Вы согласитесь посетить эти места) Вы получите картинку, похожую на ту, что возникает при закупке войск внутри замка. В лагере Вы сможете нанять “темных” личностей, неплохо умеющих обращаться с ножами, но слабоватых в обороне. В тенте Вас ожидает кавалерия во всем своем великолепии. Ну, а “потеряв” лампу Вы, разумеется, заполучите джинна, и даже не одного, который умеет летать и уничтожать противника почище кавалерии. Приток наемников в эти заведения осуществляется всего лишь раз в неделю, как и большинство остальных событий подобного рода.

GAZEBO — и этой беседке Вас ожидает старый рыцарь, который, чисто по доброте душевной, научит Вашего героя всему, о чем сам знает. В результате обучения Вы получите увеличение опытности героя на 1000 единиц; повторная попытка редко дает результат, поэтому с новым визитом придется обождать.

OBELISK — обелиск. Он уже упоминался, но напомним, что в нем Вы будете находить части карты-головоломки, на которой указано местонахождение “главного” артефакта. Обелиск выдает информацию только одному из Ваших героев (тому, кто раньше добрался), и повторные попытки ничего не дадут.

FOUNTAIN — фонтан, “напившись” из которого, Ваш герой получит удачу в следующем сражении.

FAERIE RING — магическое кольцо, зайдя в которое, Вы также увеличите показатель удачи героя.

STATUE — статуя. Навестив ее, Вы получите увеличение морали героя в два раза (в характеристиках появятся две золотистые “птички”).

SHRINE — “святое место”, где Вы получите какой-либо вид магии. Возобновить данный вид полученной магии можно, вернувшись в то же “святое место”, где Вы его и получили, либо в замке, где такой вид магии имеется.

BUOY — бакен, приплыв на который, Вы увеличите моральное состояние героя.

SIGNPOST — указательный столб, соответственно информирует о близком местонахождении какого-то объекта.

Остальные маленькие домики (**HOUSE**, **CABIN** и другие) служат для бесплатного найма войск. Но в таких домиках часто можно получить крестьян с вилами да гоблинов с копьями, которые представляют из себя “пушечное” мясо, и в малых количествах, в принципе, безвредны и помогают только в начале, когда серьезных врагов представляют из себя только свободные отряды. “Войдя” в такой домик, Вы получите вопрос: **“HUT (или другое конкретное название данного заведения); A group of goblins with a desire for greater glory wish to join you. Do you accept?”** — “Хижина; группа гоблинов (название нанимаемых существ приводится в этом месте постоянно) для большей славы хочет присоединиться к Вам. Вы принимаете их?”.

Все описанное выше постоянно присутствует на карте, но есть еще предметы и ресурсы, разбросанные по всему району. После сбора их запасы не восстанавливаются, и поэтому их следует собирать при первой же возможности. Сундучок **CHEAST** поставит Вас перед нелегким выбором — на экране появится рамка с текстом, а внизу Вы увидите определенную сумму золота и очки, прибавляющие опыт. Если Вы на вопрос в рамке ответите да, то получите золото, а если нет, то прибавку к опыту героя. Что из этих двух вариантов нужнее, сказать трудно, поэтому думайте, предварительно взвесив текущую обстановку. Остальное делится на две категории: ресурсы, показанные соответствующими рисунками,

и предметы, которые часто находятся под охраной одного из свободных отрядов.

Кстати, о свободных отрядах. Они присутствуют во всех сценариях и “работают” только на себя. А представляют из себя фигурки существ, из которых состоит отряд. В свободном отряде находятся существа только одного типа, в зависимости от которого стоит количество существ в отряде. Почти всегда они преграждают путь или не дают взять что-нибудь полезное. И почти всегда Вам придется пробиваться сквозь них с боем. Но редко случается, что свободный отряд захочет присоединиться к Вашему герою. На экране появится рамка с текстом, например: “FOLLOWERS”. A group of dwarves with a desire for greater glory wish to join you. Do you accept?”. В случае Вашего отказа Вам придется с ними сразиться.

Естественные природные препятствия вырисованы с такой тщательностью, что спутать горы с пустыней может только слепой. Но кое-что сказать все таки придется. Вам встретится STONE LITHS — “каменный лифт” и WHIRPOOL — водоворот, позволяющие перемещаться на другую, порой относительно далекую и опасную, землю. Чтобы вернуться, Вам надо снова зайти в одну из этих точек.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ

Характеристики героев можно узнать в меню, вызываемом несколькими способами, но остающемся по сути своей неизменным. Почти все характеристики героев имеют прямое отношение и к их армиям. Наиболее удобный способ: кликните два раза на окошке с изображением требуемого героя. Если же Вы хотите поближе “познакомиться” с героем, которым Вы управляете в данный момент, просто кликните на его фигурке (при этом курсор примет вид шлема). Находясь в замке, Вы также можете вызвать это меню. Для этого кликните на клетке с изображением героя. Теперь перейдем к самому меню. Первая горизонтальная полоса, начинающаяся с изображения героя, дает информацию о герое. Здесь Вы найдете следующее: ATTACK SKILL и DEFENSE SKILL — показывают мастерство героя в организации атаки и защиты, которое прибавляется к каждому типу войск из армии этого героя и увеличивает боевые возможности отряда; SPELL POWER — магическая энергия героя, показывающая мощь создаваемых заклинаний; KNOWLEDGE — уровень знаний, отвечающий за количество заклинаний каждого типа, которыми располагает герой. В последней клетке находится сразу три характеристики. Чтобы узнать о них поподробней, сделайте клик на одном из трех рисунков. Итак:

MORALE — моральное состояние войска героя, отражающееся на их способности к атаке. Оно отражается на способностях армии вести сражение и в зависимости от сложившихся обстоятельств может принимать различное значение. **NEUTRAL MORALE** — нейтральное состояние; это означает, что Ваши войска никогда не смогут атаковать повторно за один ход. **BAD MORALE** — упавшая мораль героя и армии может привести к “замораживанию” отрядов во время сражения, и Вы не сможете ими управлять; **GOOD MORALE** — повышенная мораль дает возможность войскам атаковать два раза за ход. Для повышения морали надо посетить бакен или статую, или найти подходящий для этих целей предмет.

GOOD LUCK — удача во время сражения, увеличивающая силу отряда. **NEUTRAL LUCK** — удача, как в прочем и невезенье, пока обходит Вас стороной; **GOOD LUCK** — войска героя могут атаковать с удвоенной силой. Для увеличения требуется посетить фонтан и магическое кольцо, или, для постоянного привлечения удачи, также завладеть соответствующим предметом.

EXPERIENCE — опыт героя. Кликнув на “звездочке”, обозначающей этот параметр, Вы узнаете, какой у Вашего героя текущий уровень опытности — *Curent experience*, и узнаете, сколько Вам надо набрать “очков” для перехода на следующий уровень — *Next level*. При переходе на более высокий уровень увеличится одна или две из характеристик героя: **ATTACK SKILL**, **DEFENSE SKILL**, **SPELL POWER** или **KNOWLEDGE**.

Все характеристики могут повышаться при приобретении опыта и нахождении соответствующих предметов. Однако при потере предметов все возвращается на свои места.

Вторая горизонтальная полоса начинается с символа данного героя, кликнув на котором, Вы получите меню **KINGDOM OVERVIEW**. В остальных пяти клетках показан состав армии героя. Кликнув на картинке с отрядом, Вы получите информацию о нем.

В клеточках третьей полосы Вы обнаружите предметы, которые находятся у героя, и сможете получить о них небольшую справку. По бокам третьей полосы располагаются две кнопки: **DISMISS** — позволяет отправить героя вместе с его командой на покой (назад он уже не вернется); **EXIT** — позволяет выйти из этого меню и вернуться к игре.

Помимо всего вышеописанного герои разделяются на четыре типа: **KNIGHT** — рыцарь; **BARBARIAN** — варвар; **WARLOCK** — колдун; **SORCERESS** — колдунья. Основное различие между этими типами героев состоит в различии их данных: **ATTACK SKILL**, **DEFENSE SKILL**, **SPELL POWER** и **KNOWLEDGE**. Варвар обладает большими способ-

ностями при атаке противника, а рыцарь больше специализируется на обороне, но оба эти типа объединяют магическая энергия и уровень знаний в начале равные 1. У колдуна большая, для начала, магическая сила, а у колдуньи больший уровень знаний, а объединяет их отсутствие способностей по организации атаки и обороны. К тому же у колдуньи, в отличие от остальных, повышена свобода передвижения по морским просторам.

ЭКОНОМИКА

Даже в игре “жизнь” не обходится без денег. Это конечно не рубли и не доллары, а более устойчивая “валюта” — золото. Первоначально Вам выделяется определенная сумма, а в дальнейшем все зависит от Вас. Ваш замок приносит 1000 золотых в день, но это слишком маленькая сумма, в чем Вы сами сможете убедиться. Какую-то сумму Вы сможете подобрать во время путешествий Ваших героев. Чтобы увеличить, прибыль Вам придется захватывать другие замки и города, а также, если это предусмотрено сценарием, золотоносную шахту — GOLD MINE. Каждый захваченный замок и золотоносная шахта прибавляют 1000 золотых в день, а город всего 250 золотых. Любой город можно превратить в замок, что, соответственно, увеличит прибыль. Это желательно делать как можно быстрее, и не стоит жалеть потраченных денег: строительство окупается, в денежном отношении, меньше чем за неделю. Помимо этого, Вы можете найти два предмета, также увеличивающих дневную прибыль: ENDLESS SACK и ENDLESS BAG — “бездонные” мешок и сумка, дающие соответственно 1000 и 750 золотых в день.

Для строительства внутри замка, а также для производства некоторых типов воинов, Вам понадобятся различные материальные ресурсы. Какую-то часть Вы сможете найти при исследовании территории, но эти запасы быстро исчерпаются. Поэтому, чтобы обеспечить их постоянный приток, Вам необходимо захватывать различные шахты и заводы. Шахта представляет из себя “домик”, рядом с которым на рельсах стоит тележка, а в этой тележке показано, какой из ресурсов поставляет данная шахта. Каждая шахта или завод дает одну, две единицы продукции в день, о чем Вы узнаете из сообщения после захвата шахты или завода.

ЗАМКИ

Чтобы пройти любой сценарий, Вам потребуется значительная армия, нанять которую Вы сможете в основном в замке. Существует четыре типа замков, различающихся по своему виду и производимым войскам. Все действия, производимые в замке, происходят в особом меню. Экран разделен на две части: в верхней части Вы увидите замковые по-

стройки, ■ в нижней — Вы найдете справочную информацию об охране замка ■ армии героя (если они есть в замке) и количество имеющихся у Вас ресурсов и золота. Передвигая курсор по верхней половине меню, Вы узнаете названия построек, которые будут высвечиваться в полосе подсказок в нижней части экрана. В нижней половине располагаются две полосы по шесть клеток. Первая полоса начинается с кнопки KINGDOM OVERVIEW, вызывающей информацию о состоянии дел в Вашем королевстве; далее в пяти клетках перечисляются отряды, находящиеся на страже замка в отсутствие героев. При нахождении в замке героя, вторая полоса начинается с кнопки VIEW HERO, показывающей характеристики героя, ■ в остальных клетках перечисляются отряды героя. Так как при закупке войск все отряды попадают только в верхнюю полосу, то по ходу дела Вам придется производить обмен между армией героя и армией замка. Скажем, Вам надо поместить свеженабранный отряд в армию героя. Для этого в верхней полосе кликните на нужном отряде — он выделится рамкой — и кликните на одной из клеток нижней полосы. Если в этой клетке находится другой отряд, то эти отряды поменяются местами, ■ если там уже есть такой отряд, то его численность увеличится на количество “новобранцев”. Кликнув на клетке с отрядом два раза подряд, Вы получите характеристики отряда. Чтобы покинуть территорию замка, просто кликните на кнопке EXIT.

Прежде чем дать описание построек, вспомним про обычные города. В городе, как Вы понимаете, отсутствует замок, дающий защиту находящимся в нем войскам, и отсутствует возможность постройки новых зданий для производства более сильных войск. Но любой город можно превратить в замок со всеми вытекающими отсюда последствиями. Для этого кликните на картинке тента (TENT); Вы получите рамку с предложением построить замок, используя при этом следующие ресурсы: 20 WOOD, 20 ORE, 5000 GOLD — по 20 единиц дерева и железной руды, а также 5000 золота. Если Вы пока не нуждаетесь в указанных ресурсах, то стройте замок при первой же возможности. На деньги смотреть тем более не надо, так как замок принесет за одну неделю аж 7000 золотых.

Теперь перейдем к постройкам, встречающимся во всех замках. Чтобы построить что-либо на территории замка, Вам надо для начала кликнуть на рисунке замка, который располагается на заднем плане, что приведет к изменению верхней половины меню замка. Вместо пейзажа в верхней половине перед Вами появятся 12 клеток с изображением построек, а под ними, где-то в середине экрана, появится полоса подсказок. Нижняя половина остается без изменений, но пока не реагирует на Ваши действия. У любой из клеток с рисунком постройки (в нижнем правом уг-

лу) может стоять: красный крестик — Вы не можете строить это здание потому, что у Вас не хватает ресурсов, золота, Вы что-то уже построили за “сегодняшний” день или строительство невозможно из-за отсутствия других построек; красная черточка (или половина крестика) — Вы вплотную подошли к строительству, но Вам опять чего-то не хватает; желтая галочка — Вы уже построили данное строение; нет никаких знаков — при необходимости можете построить данное здание. Для постройки чего либо кликните на клетке с нужным зданием, и в центре экрана появится рамка, из которой Вы узнаете о постройке и необходимых ресурсах. Под заголовком BUILD IMPROVEMENT Вы увидите рисунок здания и его название. Ниже Вы узнаете, для чего это здание нужно; в строчке REQUIRES Вам укажут, какие здания требуются для постройки нужного Вам строения; еще ниже приводится количество требуемых ресурсов и золота. Кликнув на ОК, Вы постройте это здание, а кликнув на CANCEL, вернетесь в предыдущее меню. Чтобы получить такую рамку и узнать, что необходимо для строительства, Вы должны сделать правый клик на интересующей Вас клетке. Ну, а теперь перейдем к постоянным постройкам.

Начнем наш список с гильдии магов — MAGE GUILD. Эта башня строится в четыре этапа, с каждым из которых увеличивается количество заклинаний, предоставляемых героям. Итак, перечислим, что нужно для постройки каждого уровня (эту информацию Вы, конечно, можете получить вышеописанным способом, но это так, на всякий случай). Чтобы не вносить путаницы, все дается на английском:

LEVEL 1 — 5 WOOD, 5 ORE, 2000 GOLD;

LEVEL 2 — 5 WOOD, 4 MERCURY, 5 ORE, 5 SULFUR, 4 CRYSTAL, 4 GEMS, 1000 GOLD;

LEVEL 3 — 5 WOOD, 6 MERCURY, 5 ORE, 6 SULFUR, 6 CRYSTAL, 6 GEMS, 1000 GOLD;

LEVEL 4 — 5 WOOD, 10 MERCURY, 5 ORE, 10 SULFUR, 10 CRYSTAL, 10 GEMS, 1000 GOLD.

Если Вы кликнете на башне после ее постройки, то из появившейся картинки узнаете, какими заклинаниями обзаведется герой, зайдя в этот замок. Учтите, что помимо башни и наличия в ней заклинаний для применения магии также требуется наличие у героя магической книги — SPELL BOOK. У колдунов и колдуний она уже есть, а для рыцарей и варваров Вам придется ее покупать в башне. Для этого заведите героя, которому хотите купить магическую книгу, в замок и кликните на башне. Вместо списка заклинаний перед Вами появится рамка с предложением купить магическую книгу.

THIEVES' GUILD — гильдия шпионов, которая будет снабжать Вас информацией об общем состоянии дел. Для постройки требуется всего 5 WOOD и 750 GOLD. Кликнув на здании гильдии, в верхней половине экрана Вы увидите таблицу, в которой разноцветными флажками указывается место, которое занимает то или иное королевство по соответствующему пункту. Чтобы иметь больше информации, Вам надо строить эту гильдию в каждом новом замке. А вот и список пунктов, по которым оценивается лидерство: **NUMBER OF TOWNS, CASTLES, HEROES** — количество имеющихся городов, замков и героев; **GOLD IN TREASURY** — количество золота в сокровищнице; **WOOD, CRYSTAL & ORE** — запасы дерева, кристаллов и руды; **GEMS, SULFUR & MERCURY** — запасы камней, серы и ртути; **NUMBER OBELISKS FOUND** — число найденных обелисков; **TOTAL ARMY STRENGTH** — общая сила армии всех героев.

Таверна — **TAVERN**, стоящая, кстати, 5 WOOD и 500 GOLD, поднимает моральное состояние Ваших войск, находящихся в замке. Правда, не понятно, как, упившись до чертиков, они несут службу, но это все-таки действует.

SHIPYARD — пристань, построить которую можно, только если замок находится на берегу океана. Строительство обойдется Вам в 20 WOOD и 2000 GOLD, а постройка каждого корабля в 10 WOOD и 1000 GOLD. После постройки судна оно оказывается на плаву рядом с замком в ожидании героя. Запомните, что на построенные суда может сесть герой противника, но и Вы также можете занять чужой корабль.

WELL или колодец, обошедшийся Вам всего в 500 GOLD, увеличит производство всех типов войск на две единицы в неделю, а также будет давать информацию о количестве ~~находящихся~~ войск. Если Вы кликнете на колодце, то появится справочное меню, состоящее из шести одинаковых частей. В каждой такой части Вы найдете в рамке рисунок постройки и ее название; рисунок отряда, который производит данная постройка; название отряда; под заголовком **AVAILABLE** дается количество боевых единиц, которые Вы можете нанять в данный момент; а под заголовком **GROWTH RATE** — число единиц, поступающих за неделю в данное здание (.../WEEK).

RECRUIT HERO — нанять героя. Такое удовольствие обойдется Вам в 2500 GOLD. В появившейся рамке Вы увидите два портрета героев с кнопками **RECRUIT** под ними. Чтобы узнать, что представляет из себя данный герой, кликните на портрете, и Вы получите характеристики героя. Нанимать можно не более восьми героев (которые еще передвигаются по местности, несмотря на козни соседей). Если же в замке уже есть

один герой, то для найма нового героя Вам придется вывести его из замка.

Прежде чем возьмемся за остальные сооружения, необходимые для найма войск, нам понадобится определиться с типами замков. Белый замок с синими крышами на четырех угловых башнях назовем городом Фениксов (названия городам дадим по названиям наиболее сильных созданий, производимых замком); серый замок с красными крышами на башенках получит название замка Паладинов; квадратный желтый замок станет замком Циклопов; замок, напоминающий кучку скал, обозначим как замок Драконов.

Я не претендую на роль последней инстанции, но, проделав кое-какие подсчеты, я решил расположить замки по мере возрастания силы армий, которые те производят. В результате получился следующий список зданий для найма войск.

Замок Паладинов.

THATCHED HUT: 200 GOLD.

ARCHERY RANGE: стоимость 1000 GOLD; необходимые здания: THATCHED HUT.

BLACKSMITH: стоимость 5 ORE, 1000 GOLD; необходимые здания: WELL, THATCHED HUT.

ARMORY: стоимость 10 WOOD, 10 ORE, 2000 GOLD; необходимые здания: TAVERN, THATCHED HUT.

JOUSTING ARENA: стоимость 20 WOOD, 3000 GOLD; необходимые здания: BLACKSMITH, ARMORY.

CATHEDRAL: стоимость 20 WOOD, 20 CRYSTAL, 5000 GOLD; необходимые здания: BLACKSMITH, ARMORY.

Замок Циклопов.

HUT: стоимость 300 GOLD.

STICK HIT: стоимость 5 WOOD, 800 GOLD; необходимые здания: HUT.

DEN: стоимость 1000 GOLD; необходимые здания: HUT.

ADOBE: стоимость 10 WOOD, 10 ORE, 2000 GOLD; необходимые здания: HUT.

BRIDGE: стоимость 20 ORE, 4000 GOLD; необходимые здания: ADOBE.

PYRAMID: стоимость 20 ORE, 20 CRYSTAL, 6000 GOLD; необходимые здания: BRIDGE.

Замок Фениксов.

FREEHOUSE: стоимость 5 WOOD, 500 GOLD.

COTTAGE: стоимость 5 WOOD, 1000 GOLD; необходимые здания: TAVERN, FREEHOUSE.

ARCHERY RANGE: стоимость 1500 GOLD; необходимые здания: FREEHOUSE.

STONEHENGE: стоимость 10 MERCURY, 10 ORE, 2500 GOLD; необходимые здания: MAGE GUILD, ARCHERY RANGE.

FENCED MEADOW: стоимость 10 WOOD, 10 GEMS, 3000 GOLD; необходимые здания: STONEHENGE.

RED TOWER: стоимость 10 MERCURY, 10 ORE, 10000 GOLD; необходимые здания: FENCED MEADOW.

Замок Драконов.

CAVE: стоимость 500 GOLD.

CRYPT: стоимость 10 ORE, 1000 GOLD; необходимые здания: CAVE.

NEST: стоимость 2000 GOLD; необходимые здания: CAVE.

MAZE: стоимость 10 GEMS, 3000 GOLD; необходимые здания: CRYPT.

SWAMP: стоимость 10 SULFUR, 4000 GOLD; необходимые здания: NEST.

BLACK TOWER: стоимость 30 ORE, 20 SULFUR, 15000 GOLD; необходимые здания: MAZE SWAMP.

Чтобы нанять отряд (от одного до нескольких созданий) надо кликнуть на здании, которое производит нужных созданий. На экране появится рамка с соответствующим меню. В первой строчке Вы увидите подсказку о названии рекрутируемых созданий (RECRUIT...). Ниже Вы увидите рисунок нанимаемых созданий, а также их количество на текущий момент (AVAILABLE). Справа Вы найдете стоимость одного создания (COST PER TROOP). В следующей строчке NUMBER TO BUY Вам надо будет указать количество нанимаемых созданий. Делается это с помощью треугольных кнопок (больше или меньше) или кнопкой MAX, которая устанавливает максимально возможное число нанимаемых созданий, которое зависит от количества Ваших средств. Итоговую стоимость Вы можете узнать из строчки TOTAL RESOURCE COST. Если Вас все устраивает, то кликните на OKEY, а если нет, то на CANCEL.

Прежде чем нанимать, Вы можете посмотреть на характеристики существа. Для этого Вам придется кликнуть на рисунке создания в преды-

душем меню. На экране появится очередная рамка с требуемой информацией:

ATTACK SKILL и **DEFENSE SKILL** — умение создания атаковать и защищаться. Если отряд принадлежит герою, то в скобках указываются сумма умений создания и героя;

SHOTS — указывается только для “лучников”, которые могут поражать цель на расстоянии;

DAMAGE — при превышении указанной цифры, Вы потеряете, по крайней мере, одно из своих созданий;

HIT POINTS — количество наносимых врагу повреждений;

SPEED — скорость передвижения создания. **SLOW** — медленная, **MEDIUM** — средняя, **FAST** — быстрая;

MORALE — моральное состояние отряда;

LUCK — удача, помогающая в бою.

Подобная картинка может появиться, если Вы кликнете два раза на рисунке отряда, который может попасться почти во всех меню. Когда Вы будете вызывать характеристику нанятого отряда, то там добавится кнопка **DISMISS**, позволяющая расформировать данный отряд.

МАГИЯ

Раз уж среди “населения” Вашего замка водятся единороги, драконы, кентавры и прочая “нечисть”, то, как следствие, Вам придется иметь дело с магией. И не надейтесь, что только Вы такой “одаренный” — у Ваших противников порой будет чем надрать уши вашим героям. Магией может воспользоваться любой герой, у которого есть магическая книга (**SPELL BOOK**) и набор заклинаний в этой книге. Чтобы воспользоваться магией во время обычного передвижения героя, сначала кликните на кнопке **ADVENTURE OPTIONS**, а затем в появившейся рамке на кнопке **CAST AN ADVENTURE SPELL**. Перед Вами появится открытая книга с двумя закладками (всадник — книга открыта на адвентурных заклинаниях; меч — на боевых заклинаниях). Книга сразу открывается на нужной закладке. Чтобы просмотреть все имеющиеся заклинания, войдите в меню с характеристиками героя и кликните на магической книге. Здесь Вы можете, кликая на закладках, переходить из одного раздела в другой. На развороте книги уместается всего четыре заклинания, поэтому, чтобы воспользоваться остальными, Вам надо будет кликать из верхних, загнутых углах книги. Само же заклинание представляет из себя рисунок и его название. Рядом с названием в скобочках Вы увидите цифру, которая показывает сколько раз Вы можете воспользоваться данным заклинанием. Для восстановления запасов заклинаний Вам придется заходить в свой замок, где Вы получите только те заклинания, которые есть в

этом замке, или посещать маленькие домики под названием SHRINE. Учтите, что в каждом замке разная магия, даже в замках одного типа. Как уже говорилось, количество заклинаний зависит от одной из характеристик героя, а именно — KNOWLEDGE. Для применения заклинания надо кликнуть на нужном рисунке и, в основном для боевых заклинаний, указать цель.

Описание начнем с адвентурных заклинаний:

VIEW RESOURCES — показывает расположение всех, еще не собранных, ресурсов на карте. На игровом экране Вы увидите полную карту местности (не считая неизведанных территорий), на которой кружками с буквами показаны ресурсы. На месте карты Вы увидите справочную таблицу, на которой узнаете, какой буквой обозначается какой-либо тип ресурсов. Чтобы покинуть это меню, кликните на кнопке EXIT, находящуюся в рамке с подсказкой.

VIEW MINES — показывает расположение шахт и заводов. Цвет кружочков, говорит кому принадлежит в данный момент постройка.

VIEW ARTIFACTS — показывает расположение артефактов.

VIEW HEROES — показывает расположение всех героев, которые изображаются на карте разноцветными флажками.

VIEW TOWNS — показывает расположение всех городов и замков.

VIEW ALL — самое лучшее из всех “просмотровых” заклинаний, позволяющее увидеть всю карту местности полностью.

SUMMON BOAT — неудобно каждый раз возвращаться в замок, чтобы сесть на корабль, поэтому, воспользовавшись этим заклинанием, Вы можете “подозвать” любой не занятый на данный момент корабль герою. Так как корабли по земле не ходят, Вам все-таки придется проделать небольшую прогулку до корабля.

DIMENSION DOOR — иногда очень важно добраться до какого либо места побыстрее, что и позволяет сделать данное заклинание. При его действовании экран отцентрируется на герое, и Вам надо будет указать место, куда Вы хотите переместить своего героя. Пространство перемещения ограничено размером игрового поля, но и этого вполне достаточно, так как герой снова может потом двигаться. В некоторых сценариях будут попадаться места, в которые Вы сможете попасть только таким способом потому, что они окружены лесами или горами, и нормальной дороги Вы не найдете, а в этих местах может содержаться ключ к решению задачи сценария или очень сильный артефакт.

IDENTIFY HERO — позволяет узнать детализированную информацию о герое противника.

TOWN GATE — перемещает героя в ближайший город или замок, принадлежащий Вам, и в котором нет другого героя.

Теперь настала очередь боевых заклинаний, увеличивающий потенциал Ваших войск или наносящих вред врагу. Почти все заклинания требуют указание цели и за редким исключением воздействуют только на один отряд:

BLESS — выбранный отряд во время атаки нанесет врагу наибольший урон или, проще говоря, увеличится сила атаки отряда.

CURE — удаляет “вредное” заклинание, посланное противником, с Вашего отряда.

PROTECTION — увеличивает защиту выбранного отряда.

ANTI — MAGIC — предотвращает околдовывание выбранного отряда.

RESURRECT — воскрешает создания из поврежденной группы монстров.

HASTE — увеличивает скорость передвижения выбранного отряда.

DISPEL MAGIC — удаляет всю магию, задействованную обеими сторонами.

TELEPORT — позволяет перемещать отряд в любое свободное место на поле боя.

PARALYZE — парализует отряд противника, который не может ни двигаться, ни защищаться.

CURSE — выбранный отряд противника нанесет Вам минимальные повреждения.

BLIND — “напустить туману” в глаза отряда противника, что помешает его передвижению.

BERSERK — отряд противника атакует своего соседа, в результате чего пострадают сразу два отряда противника.

TURN UNDEAD — действует только против приведений и отправляет сразу весь отряд обратно в могилу. В армии привидений часто попадают весьма крупные отряды, против которых это заклинание надо направлять в первую очередь.

LIGHTNING BOLT — поразить отряд противника разрядом молнии.

SLOW — замедляет передвижение особо “резвых” созданий.

METEOR SHOWER — каменный дождь нанесет увечье не только указанному отряду, но зацепит и рядом стоящие.

FIREBALL — огненная вспышка также может поразить несколько отрядов противника, но постарайтесь не зацепить своих.

ARMAGEDDON и ELEMENTAL STORM — оружие побежденного — достается всем отрядам, участвующим в сражении. Очень часто применяется вашим противником, когда у него не остается надежд на победу и он хочет нанести максимальный урон Вашей армии.

Кое-что о боевой магии Вы узнаете из главы, описывающей принципы войны.

СРАЖЕНИЕ ГЕРОЕВ

Существует две боевых ситуации, немного отличающихся между собой. Первая: два противника встретились на обычной местности или сражаются за обладание простым городом — наиболее частая ситуация, с которой Вам придется сталкиваться. Вторая: взятие и защита замков — более редкое явление, из-за которого и пришлось сделать разделение. Дело в том, что у любого замка имеются непроницаемые для пеших отрядов стены и алебарда, которая управляется автоматически и уничтожает в первую очередь “лучников” противника. Чтобы пробиться сквозь стены, у атакующих замок войск появляется баллиста, которая также действует автоматически и стреляет туда, куда подует ветер, в результате чего пешие войска будут долго стоять у стен крепости под обстрелом врага. Летучие отряды могут попасть в крепость только при наличии там свободного места, и стены их не задержат.

Все остальное общее для двух ситуаций.

Сражение происходит на всем экране, только внизу располагаются: синяя полоса для подсказок; кнопка **AUTO** для ведения боя без Вашего участия; кнопка **SKIP** для пропуска хода отрядом. Честно говоря, сама организация боя мне не очень понравилась — могли бы придумать что-нибудь получше. Итак, у левого края экрана строятся войска одной стороны, а правого — второй. Отряды строятся в линию компьютером, и от Вас на этом этапе ничего не зависит. У каждой фигурки, имитирующей отряд, стоит цифра, обозначающая количество существ в отряде. Если в сражении участвует армия под управлением героя, то у края экрана будет стоять палатка (**GENERAL'S OPTIONS**), окрашенная в цвета героя. Кликнув на палатке, Вы вызовете рамку, в которой найдете:

- портрет героя, кликнув на котором, Вы получите меню с его характеристикой;

- увидите основные характеристики героя;

- кликнув на кнопке **CAST SPELL**, Вы сможете воспользоваться боевой магией. На экране так же появится магическая книга, и Вам надо будет указать заклинание. Применить магию Вы можете один раз за ход. Под ходом, в данном случае, я подразумеваю, что все Ваши отряды долж-

ны сделать по одному ходу, и только тогда Вы сможете вновь воспользоваться магией;

— кнопки **RETREAT** и **SURRENDER** для побега с поля брани и капитуляции за некоторую сумму денег. И, хотя у них столь разное понятие, результат их действия одинаков — Вы теряете героя с армией и все собранные им предметы;

— кнопка **CANCEL** позволяет выйти из этого меню.

Право хода предоставляется обеим сторонам по очереди. При передвижении пеших отрядов курсор принимает вид человечка, который исчезает, если указанная точка находится вне досягаемости отряда. Для летучих отрядов курсор принимает вид “ангела”; передвижение таких отрядов не ограничено. При атаке курсор превращается в меч, которым надо указать сторону атаки (спереди, сбоку, по диагонали и так далее). В Вашем распоряжении могут оказаться отряды “лучников”, которые поражают противника на расстоянии. В этом случае курсор принимает вид стрелы, которой надо указать на отряд противника.

Борьба идет до полного уничтожения одной из сторон или сдачи. Чтобы узнать подробности об отряде противника, надо сделать правый клик мышью на нужном отряде, в результате чего появится характеристика выбранного отряда. О тактике можно сказать немного. Всегда в первую очередь старайтесь уничтожить “лучников” или нейтрализовать их. Для этого поместите любой отряд вплотную к отряду “лучников”: он не сможет стрелять, а будет вынужден драться в рукопашную. Так же и противник постарается уничтожить для начала Ваших “лучников”. Вторым советом более прост: не посылайте слабые отряды на более сильных — Вы просто потеряете людей.

Во время сражения Вам встретятся еще два явления, зависящих от морали и удачи, набранных героем. Если над вашим или чужим отрядом повиснет радуга, то это дает о себе знать удача, увеличивающая силу атаки и защиты отряда. Если же над отрядом распростерла крылья птица, то тогда отряду дается дополнительный ход. А если у птицы крылья были опущены вниз, то мораль у отряда падает и он пропускает ход.

Остальное зависит от Ваших полководческих данных и с этим я помочь не могу.

ПРЕДМЕТЫ

По ходу игры Вам будут попадаться разнообразные предметы, увеличивающие характеристики героя. Некоторые предметы Вам достанутся просто так (пришел и взял), за другие Вам придется выплатить кругленькую сумму денег или уничтожить охрану, а третьи Вам достанутся после победы над врагом. Чтобы узнать, что именно дает тот или

иной предмет, Вам придется вызвать на экран меню с характеристикой героя. Там отыщите рисунок предмета, который Вас интересует, и кликните на нем. На экране появится рамка с ответом. Как пример возьмем "Волшебную Палочку": "Ultimate Wand (+12 Spell Power). The Ultimate Wand of Magic increases your spell power by 12.", которая увеличивает магическую силу героя на 12 единиц. Итак, в первой строчке приводится название данного предмета; во второй, в скобках, почти для всех предметов указывается, какое влияние и на какую из характеристик оказывается. Дальше дается небольшое сообщение, почти одинаковое для всех предметов, состоящее из полного названия предмета и оказываемого им действия. Но попадаются предметы, которые снабжены только пояснительной строчкой. Они чаще всего помогают в экономическом плане, увеличивают перемещение героя или число выстрелов баллисты при штурме замка или его защите. Хотя это и редкость, но среди предметов попадаются и "вредные", способствующие уменьшению характеристик героя. Для пояснения я приведу список предметов, которые попались мне по ходу игры.

ENDLESS SACK — "бездонный мешок золота" увеличит Вашу дневную прибыль на 1000 золотых.

ENDLESS BAG — "бездонная сумка" также увеличивает дневную прибыль, но только на 750 золотых в день.

THUNDER MACE (+1), POWER AXE (+2), DRAGON SWORD (+3) — увеличивает силу атаки (ATTACK SKILL) героя.

DEFENDER HELM (+1), ULTIMATE CLOAK (+12) — эти предметы повышают у героя (а, следовательно, и каждого отряда) характеристику DEFEND SKILL на число, указанное в скобках.

MAGE'S RING (+2), ARCANE NECKLACE (+4), ULTIMATE WAND (+12) — увеличивают магическую силу героя (SPELL POWER).

MINOR SCROLL (+2), SUPERIOR SCROLL (+4), FOREMOST SCROLL (+5) — увеличивают познания героя (KNOWLEDGE) и, как следствие, увеличивается количество заклинаний, которыми он сможет пользоваться без "подзарядки".

MEDAL OF VALOR, MEDAL OF HONOR, MEDAL OF DISTINCTION — увеличивают моральное состояние героя и его войска.

FIZBIN OF MISFORTUNE — уменьшает мораль героя аж на 2 единицы.

RABBIT FOOT, HORSESHOE — увеличивает фактор удачи, сопутствующий герою в битве.

NOMAD BOOTS, TRAVELER'S BOOTS — увеличивают подвижность героев.

BALLISTA — при штурме замка героем, обладающим этим предметом, баллиста будет стрелять два раза подряд.

ПОСТСКРИПТУМ

Некоторые кнопки и команды в игре можно вызвать с помощью клавиатуры, что иногда бывает удобней, чем шарить по экрану курсором.

М — равнозначна кнопке **CONTINUE MOVEMENT** и позволяет продолжить герою движение, прерванное окончанием “дня”.

Н — позволяет перебрать всех героев по очереди, пока не найдете нужного.

Т — нажимая на эту клавишу, Вы будете перемещаться от одного своего города или замка к другому.

Е — передача хода противнику.

К — вызывает меню **KINGDOM OVERVIEW**.

І — вызов информации о сценарии. Для отдельного сценария Вы получите список установок, сделанных перед началом игры; для кампаний Вам снова покажут задание и текущий уровень.

А — вызывает адвентурное меню (**ADVENTURE OPTION**).

D — позволяет произвести раскопки и равносильна кнопке **DIG FOR THE ULTIMATE ARTIFACT** и меню адвентурных опций.

С — позволяет воспользоваться магической книгой во время движения героя и равнозначна кнопке **CAST AN ADVENTURE SPELL** из одноименного меню.

Р — показывает карту-головоломку, собранную в обелисках.

V — вызывает на основной экран карту всего района, где ведутся действия (**VIEW WORLD**).

G — вызывает меню опций игры (**GAME OPTION**).

L — позволяет загрузить ранее отложенную партию.

S — команда для откладки игровой ситуации.

Q — выход из игры.

N — позволяет начать сценарий заново.

HIGH SEAS TRADER

И — Impressions Software, Inc.

Г — 1995

О — 10 MB

М — VGA

У — Mouse

З — PC Speaker, Sound Blaster PRO/16/AWE32, Ad Lib, Gravis UltraSound, Sound scape, Roland MT-32, PRO Audio Spectrum, ~~Genix~~ OPL3, General MIDI

I. ВВЕДЕНИЕ

Все, наверное, хотя бы слышали об игре PIRATES (или PIRATES! GOLD!). Эта же игра прямо противоположна по своей сути выше приведенному примеру. Вместо того чтобы плавать под флагом Веселого Роджера, Вам придется честно зарабатывать свои деньги (хотя пиратский вариант и не исключается). Вы начинаете свою карьеру в звании PEDDIER и имея в своем распоряжении 5000 золотых и небольшой корабль FLUIT. Для Вашей деятельности предоставлен весь известный на 1650 год мир. Продвижение по службе потребует от Вас не только изрядного количества золота. Чтобы получить очередной титул, Вам понадобится набрать определенное число очков, на которое влияют все совершаемые Вами действия. Ваша цель — пройти всю служебную лестницу и, сколотив состояние, уйти на покой.

В игре красивая графика: особенно мне понравилась молния во время бури. Прибрежный ландшафт построен с учетом географических зон. К сожалению, в игре авторы не учли возможность кругосветного путешествия. Когда Вы приблизитесь к границе карты, то упретесь в невидимую стену, и Вам останется только развернуть свой корабль в обратную сторону. И вообще, если Вы намеренно или забывшись заплывете в неизвестные воды (на которые у Вас нет карт), то команда, не поняв Ваши высокие стремления, пустит Вас прогуляться по доске с завязанными глазами, а также подгонит с помощью чего-нибудь остренького. Все действия ориентированы на мышь, и основной является ее левая кнопка. Некоторые действия дублируются с клавиатуры. Нажатие ALT+X вызовет вопрос о подтверждении выхода из игры (QUIT TO DOS, CAPTAIN? YES, NO), а CTRL+X — сразу выкинет в DOS. Ну, а теперь пора приступать к самой игре.

II. НАЧАЛО ИГРЫ

После загрузки перед Вами появится меню со следующими предложениями:

START NEW GAME — начать новую игру.

LOAD SAVED GAME — загрузить отложенную партию.

EXIT THE GAME — выйти из игры.

Если Вы захотели начать новую игру, то Вас попросят ответить на три вопроса:

1. WHAT IS YOUR NAME? — назвать свое имя.

2. CHOSE YOUR NATIONALITY: DUTCH, FRENCH, SPANISH, ENGLISH, PORTUGUESE — здесь Вам предлагают выбрать национальность; а, следовательно, и страну, под флагом которой Вы будете зарабатывать деньги. Ваш выбор особой роли не играет, и от него зависит только порт приписки Вашего корабля, откуда Вы начнете свой долгий путь по служебной лестнице к элите общества. Вот список этих портов в соответствии с выше перечисленными странами: AMSTERDAM, BORDEAUX, BILBAO, LIVERPOOL, LISBON. Порт, из которого Вы начнете игру, будет играть в дальнейшем большую роль. В нем Вы со временем купите себе дом и пустите “корни”. Также после набора соответствующих очков по прибытии в этот порт Вам присвоят новый титул.

3. WHAT IS THE NAME OF YOUR SHIP? — Вам предлагают назвать свой корабль.

III. ПОРТ

После того как Вы ответили на вопросы, перед Вами появится картинка с изображением порта. В разных местах мира расположение зданий в порту разное, поэтому описание местоположения оных приводиться не будет. Поводив курсором мыши по картинке, Вы обнаружите подсказки, какое здание что из себя представляет. Подсказка, расположенная внизу экрана, состоит из двух частей: слева написано название порта, справа — название здания.

Во всех портах почти одинаковый набор зданий. Единственным строением, выбивающимся из общей кучи, является банк. Но это, к счастью, не проблема. Для начала Вам придется заработать “лишние” деньги для помещения в банк, а во-вторых, проценты будут вычитаться из помещенной суммы на хранение, а не прибавляться.

Итак, в любом порту находятся следующие полезные сооружения:

ENTER TAVERN — таверна, в которой Вы можете нанять команду, заключить сделку с пассажиром, купить ценную вещь или поместье, узнать последние новости, а так же угостить свою команду.

ENTER BANK — банк. О нем уже немного упоминалось выше, однако не была указана его основная цель. В сравнении с остальными зданиями банком Вы будете пользоваться редко. Когда у Вас появится излишек денежных средств, положите хотя бы 10000 монет на хранение, не забывая в начале года “подравнивать” эту цифру до прежнего значе-

ния. Тогда, в случае захвата Вашего корабля пиратами, Вы попадете в исходный порт той страны, в банк которой Вы положили деньги. Учтите, что стоимость нового корабля будет вычтена из имеющейся в банке суммы. Меню, выпадающее при входе в банк, предельно компактно и просто.

BANK OF ENGLAND. INTEREST RATE: 9%			
PORT	+-----+	YOU	
0	< >	5000	
+-----+	+-----+	+-----+	
UNIT: 1		DONE	
+-----+		+-----+	

В нем в верхней части указана принадлежность банка к стране и число годовых процентов, вычитаемых в конце года из помещенной суммы. В средней части таблички указаны суммы, находящиеся в банке и у Вас, а между ними две стрелочки, которыми регулируется количество денег. Внизу Вы видите две кнопки:

— UNIT: 1(10/100/1000/10000) — очень полезная кнопка, позволяющая производить быстрый перенос денег. При нажатии на нее будет изменяться цифра после двоеточия; 1 позволяет перераспределять деньги “рублями”, 10 — “десятками”, 100 — “сотнями” и т. д.

— DONE — выход из банка. Если Вы помещаете деньги в банк одной страны, то вкладываемая сумма прибавляется к уже имеющейся. Также Вы можете взять все деньги сразу, помещенные в разных портах одной страны. Помещать и брать деньги Вы можете в банке любой страны (если он там, конечно, имеется), которая является союзником или придерживается нейтралитета к Вашей стране. Во вражеский порт Вы попасть не сможете, а, следовательно, не можете воспользоваться услугами банка. И, наконец, проценты, взимаемые банком, отличаются в разных странах и изменяются с течением времени, но вклад лучше делать в банк собственной страны — им Вы сможете распоряжаться в любое время.

ENTER MARKET — торговый дом, в котором Вы можете покупать и продавать различные вещи, обогащаясь при этом на разнице цен. Подробности будут приведены ниже.

ENTER DOCK — док, позволяющий купить новый корабль, произвести ремонт, закупить продовольствие и оружие.

ENTER CHARTHOUSE — “библиотека”, предлагающая купить новые карты или обновить старые. Войдя в это здание, Вы увидите карту мира, по которой разбросаны прямоугольники с цифрой в верхнем правом углу. Это означает, что карту мира Вам придется приобретать частя-

ми, иногда даже очень маленькими. В начале игры у Вас будет одна такая часть карты, показывающая расположение портов в Англии и северо-западной Европы, а также на прилегающих островах. В каждом порту находится определенный набор таких небольших карт, поэтому для их сбора Вам придется попутешествовать по разным странам.

Теперь вернемся к общей карте и прямоугольникам (далее называемыми участками). Участок бывает двух цветов: желтый — участок уже есть, но обновить его Вы не можете; коричневый — участок, который Вы можете купить или обновить. Число в углу участка говорит, что он у Вас имеется, и показывает сколько лет прошло со времени покупки или обновления участка карты. Желательно обновлять участки каждый год (можно и чаще) начиная с января нового года. Это спасет от мелей и пиратов. В этом доме Вы должны нанять себе рулевого (HELMSMAN). Наем производится следующим образом: в левом нижнем углу находится кнопка HIRE, при нажатии на которую появляется небольшая табличка, предлагающая выбрать рулевого. Над кнопкой чернеется другая надпись — HELMSMAN: 1, информирующая о количестве возможных кандидатов в порту. Если их число равно нулю, то нажатие на HIRE не даст никакого результата. Рулевые различаются по квалификации, что можно увидеть по их стоимости. В правом нижнем углу Вы увидите кнопки, позволяющие покупать участки, а так же над ними стоимость участка (COST: 98) и количество Ваших средств (FUNDS: 5000). Кнопками PREV и NEXT можно выбирать нужный участок (приобретаемый участок выделен красной рамкой), а BUY служит для покупки участка. Когда Вы ее нажмете, то Вас спросят, уверены ли Вы в своих действиях. От Вас требуется ответить YES или NO. DONE — как всегда, выход из меню. В центре и слева от кнопок приводится название покупаемого участка карты и общее количество имеющихся участков в “библиотеке”.

LEAVE PORT — выход из порта. При выборе данного пункта у Вас появится три возможности:

- LEAVE PORT — подтверждение выхода из порта;
- GO TO CABIN — сходить на корабль, а именно: в капитанскую каюту, где можно получить справочную информацию или отложить игру (описанию кабины будет посвящена отдельная глава);
- RETURN TO PORT — если Вы, по какой-либо причине передумали, то, воспользовавшись этой опцией, Вы сможете вернуться в порт.

VISIT ESTATE — посетить свой дом. Такая возможность появляется только после приобретения поместья, и только в том порту, где произошла покупка. Вам просто покажут со стороны дом, а под ним коллекцию приобретенных ценностей. Здесь тоже будет кнопка DONE, позволяющая вернуться в порт.

IV. ТОРГОВЛЯ

Чтобы выбиться в верхние слои общества, Вам потребуется не просто много денег, а **ОЧЕНЬ МНОГО ДЕНЕГ!** Для этого Вам придется очень долго бегать, вернее плавать, по всему большому миру. Сам же процесс купли-продажи будет происходить в торговом доме. Как только Вы кликнете на здании с вывеской "ENTER MARKET", перед Вами возникнет очередное меню (рис. 1), представляющее из себя список товаров и управляющие кнопки.

Рис. 1

COMMODITIES	BUY/SELL	SELL FOR	QTY AT PORT	QTY ABOARD	BUY FOR
COFFEE			< >		
GRAIN			< >		
.
.
OPTIUM			< >		
TOBACCO			< >		
			+---+		
GOLD=5000	+-----+			TONNAGE USED : 49/300	
LIVERPOOL	UNIT=1				
	+-----+			LOGS ACCEPT CANCEL LEAVE	
				+-----+	

В первой колонке COMMODITIES приводится список товаров, который настолько стандартен, что не нуждается в пояснениях. Далее, в колонке BUY/SELL приводится количество проданного или купленного товара до нажатия клавиши ACCEPT. Третья колонка SELL FOR говорит о цене, по которой Вы можете продать товар. QTY AT PORT — следующая колонка — показывает, сколько тонн товара находится в данном порту. Далее идет QTY ABOARD, показывающая, сколько товара находится уже на борту Вашего судна. BUY FOR — последняя колонка, в которой указана покупная цена товара. Напротив каждого предмета торговли между колонками QTY AT PORT и QTY ABOARD находятся стрелочки, которыми можно перемещать товар с корабля в порт или наоборот.

Под списком товаров в левом углу приводится количество Ваших денег (GOLD=5000) и название порта, в котором Вы находитесь (в данном случае это Ливерпуль). С помощью кнопки UNIT=1 (5/10/50) можно изменить количество перемещаемого товара за один раз.

Далее следует ряд из четырех кнопок, надпись над которыми гласит о количестве места на корабле. Первая цифра означает, сколько тонн товаров, амуниции и оружия находится на корабле. Вторая цифра показывает, сколько тонн может вместить Ваш корабль. Описание кнопок лучше начну с конца.

LEAVE — выход из меню. Если Вы не подтвердили свои действия с товаром перед выходом нажатием кнопки ACCEPT, то Вас спросят: "LEAVE WITHOUT FINISHING THIS TRANSACTION?". При ответе YES товары вернутся на свои прежние места, и Вы окажетесь в порту. Если вашим ответом будет NO, то Вы вернетесь в маркет.

CANCEL — нажав данную кнопку, Вы вернете расположение товара, каким оно было в начале, конечно, если Вы не подтвердили сделку.

ACCEPT — после того, как Вы произвели покупку или продажу товара, Вам надо заверить сделку с помощью этой кнопки. Прозвучит гонг (для обладателей музыкальной карты), и тогда со спокойным сердцем можно покинуть этот дом.

LOGS — справочная таблица, позволяющая узнать разность цен между портами. Нажав на эту кнопку, Вы вызовете на свет новую таблицу-меню (рис. 2).

Рис. 2

BUYING COFFEE		PAGE 1		COMMODITIES
LIVERPOOL ABOARD SHIP				COFFEE GRAIN
				.
PORT NAME	AT PORT	BUY	SELL	.
GLASGOW				.
LISBON				.
.				.
.				.
AMSTERDAM				.
MADEIRA				OPIMUM TOBACCO
<div> <div>PREV</div> <div>DONE</div> <div>NEXT</div> </div>				<div> <div>BUY</div> <div>SELL</div> </div>

Две трети экрана занимает таблица, в которой перечислены цены покупки и продажи в разных портах, а также количество данного товара в порту. Остальную часть экрана занимает список товаров с передвигаю-

щейся по ним рамкой. Условно обозначим их соответственно левой и правой таблицами.

Сперва опишу левую таблицу. В верхней полосе находится подсказка, говорящая, о каком товаре идет речь. Вместо BUY может стоять SELL — это зависит от двух кнопок правой таблицы. PAGE 1 — номер текущей страницы меню и относится только к левой таблице. Следующие две строчки показывают количество и стоимость покупки и продажи товара, находящихся в порту (первая строчка) и на корабле (вторая строчка). Далее идет основная часть таблицы, с приведенными в ней портами, количеством товара и его ценой:

PORT NAME — название порта. В списке находятся только порты, имеющиеся на Вашей карте. По мере приобретения новых карт список будет расширяться.

AT PORT — здесь приводится количество товара в тоннах в порту.

BUY и SELL — цена покупки и продажи соответственно.

Под таблицей расположены еще три кнопки: PREV и NEXT позволяют перелистывать список портов (при этом изменяется счетчик страниц PAGE); DONE — выход в предыдущее меню.

Внимательно смотрите на цвет чернил, которыми написано название порта. Красные чернила означают, что порт принадлежит враждебной стране и Вы туда попасть не можете.

А сейчас вернемся к правой таблице. В ней приведен список товаров, по которым мышкой перемещается указывающая рамка. При перемещении рамки по списку в левой таблице будет изменяться верхняя строчка, и именно: надпись "BUYING...". Под списком Вы видите еще две кнопки BUY и SELL. При нажатии на первую список левой таблицы отформатируется по возрастанию цены покупки, а при нажатии на вторую — по возрастанию цены продажи.

Пользуясь этой таблицей, Вам не составит особого труда заработать значительный капитал. Количество товара, находящегося в порту, зависит от размера порта и от количества забираемого Вами товара. Если Вы забрали весь запас какого-либо товара, не волнуйтесь — через какое-то время все восстановится.

V. ДОК И КОРАБЛИ

Кликнув на изображении порта, Вы вызовете меню, состоящее из нескольких подменю. Основное меню содержит всего четыре пункта: BUY SHIP, SELL SHIP, OUT FIT, DONE.

1. BUY SHIP

Чтобы купить новый корабль, воспользуйтесь кнопкой BUY SHIP. Появится новая картинка, которая может быть двух видов. Если Вам не повезло и в порту нет ни одного корабля, появится соответствующее сообщение. Вы, конечно, сможете заказать один из строящихся кораблей, но его построят через несколько месяцев (см. ниже). Если же в порту есть корабль или несколько, то в появившемся меню будет строчка, состоящая из двух кнопок, названия и цены корабля и количества повреждений. Кнопкой BUY Вы покупаете корабль, при этом Вам предложат продать Ваш корабль. В случае Вашего отказа обе стороны останутся при своем. Поэтому, прежде чем покупать корабль, продайте со своего корабля все, что можно, или Вы это потеряете. К сожалению, Вы не можете иметь более одного корабля. Кнопка VIEW служит для осмотра покупаемого корабля. Кликнув на ней, Вы получите новую картинку. В рамочке слева Вы увидите приглашение на детальный осмотр:

```
+-----+  
| SELECT SECTION FOR DETAILED VIEW |  
| SECTION: UPPER HULL              |  
| DAMAGE : 57%                     |  
|                                  |  
|                                DONE                                |  
+-----+
```

Под ним находятся название секции и число повреждений в процентах. Перемещение по секциям происходит с помощью мыши на схеме корабля в правой половине экрана. Для выхода воспользуйтесь кнопкой DONE. В столбцах TYPE, DAMAGE, COST указаны тип корабля, характер повреждений и его стоимость. Оба выше описанных примера объединяет нижняя часть. Там Вы увидите вездесущую кнопку DONE; FUNDS — Ваши сбережения; COMMISSION SHIP — купить корабль, находящийся в ремонте или еще только строящийся. В последнем пункте Вы не найдете ничего нового, кроме столбца MONTHS заменившего DAMAGE. Он сообщает, через сколько месяцев Вы получите заказанный корабль. Всего существует шесть типов кораблей, условно разделенных на три категории. Разделение вызвано тем, что для покупки более мощных кораблей нужно обладать необходимым опытом, приходящим вместе с присвоением нового титула. Разделение также сказывается и на ремонте корабля, но об этом позже. В таблице 1 перечислены типы кораблей с их характеристиками.

Таблица 1

тип корабля	экипаж	тоннаж	кол-во пушек	скорость	ремонт в море
FLUIT CORVETTE	100	300	8	медленный	1: 1
	100	150	16	быстрый	1: 1
MERCHANT FRIGATE	200	500	16	медленный	1: 2
	200	350	32	быстрый	1: 2
EAST INDIAMAN FOURTH-RATE	250	700	40	медленный	1: 3
	300	600	64	быстрый	1: 3

Как видно из таблицы, в каждой паре есть быстрый и медленный корабль, зависящий от грузоподъемности судна. Скорость зависит и от категории корабля. Чтобы купить судно из второй пары, Вам надо получить звание TRADESMAN. При присвоении звания MERCHANT Вам станут доступны уже все корабли. После того как Вы купили новый и продали старый корабль, перед Вами появится приглашение переименовать Ваше судно. Если Вам нравится прежнее название нажмите ENTER. После этого Вы вернетесь в главное меню.

2. SELL SHIP

Пункт SELL SHIP служит для продажи Вашего корабля. Если Вы купили один из комиссионных кораблей, его уже подготовили (по прибытии в порт Вы получите соответствующее извещение), и Вы хотите на него пересестъ, то Вам сначала придется продать свой корабль, что и позволяет сделать данная кнопка. После продажи Вам предложат переименовать корабль, и Вы снова окажетесь в исходном меню.

3. OUT FIT

Следующая кнопка главного меню — OUT FIT позволит купить продовольствие, боеприпасы, оружие и произвести ремонт. Здесь применен все тот же “принцип матрешки” — нажатие на кнопку вызывает новое меню. Первой будет появляться картинка, приведенная на рисунке 3.

REPAIR: GOOD				
GOLD		TONNAGE		
1000		83/300		
+-----+				
CANNON/REPAIR SUPPLES DONE				
+-----+				
WATER		200	< >	
COST: 10, 00		ШТ: 0, 40 TONS	+ +	
MEAT		200	< >	
COST: 29, 00		ШТ: 0, 40 TONS	+ +	
FRUIT		200	< >	
COST: 48, 00		ШТ: 0, 40 TONS	+ +	
RUM		200	< >	
COST: 96, 00		ШТ: 0, 40 TONS	+ +	
+-----+				
RATIONS MATERIAL				
+-----+				

В верхней части содержится информация о необходимости ремонта, Ваших средствах и загруженности судна. Под ней находятся три кнопки, меняющие нижнюю часть картинки, находящуюся под кнопками:

CANNON/REPAIR — появляется приглашение выбрать часть корабля, нуждающуюся в ремонте. В правой части экрана появится схема корабля, и Вы сможете выбрать мышью подлежащую ремонту деталь. На схеме повреждения паруса, мачт и бортов обозначаются красным цветом и выражаются в процентах. Если повреждения достигают 100%, то поврежденное место окрашивается в белый цвет. При наличии обширных повреждений корабль может затонуть, и при обрыве парусов потеряет скорость или вообще встанет. Ниже, если Вы сделали клик мышью на какой-либо детали, приводится информация о названии части корабля и количестве ее повреждений в процентах. **REPAIR** — ремонт повреждений, **UPGRADE** — замена износившегося материала. Там же приводится и стоимость работ, а также находятся стрелочки, регулирующие количество исправляемых повреждений. Кнопки **REPAIR** и **UPGRADE** нужны для подтверждения Ваших действий, а **CANCEL** для отмены. Лучше проводить ремонт кнопками **REPAIR ALL** и **UPGRADE ALL**, которые исправляют сразу все повреждения. На всех схемах, где изображен корабль, можно увидеть рисунок пушки, рядом с ним стоят два числа через слэш. Первое показывает, сколько орудий находится на данном месте, а вторая — сколько можно орудий поставить на это место. Для покупки или замены орудия кликните на рисунке пушки мышью. Перед Вами появится список орудий, приведенный на рис. 4.

CANNONS IN PORT BANK ONE: 1/1					
SWIVEL GUN	0	< >	CULVERIN	0	< >
COST 48, 00	шт: 0,3	TONS	COST 418, 00	шт: 2,0	TONS
SAKER	1	< >	DEMI-CANNON	0	< >
COST 125, 00	шт: 1.0	TONS	COST 557, 00	шт: 2,5	TONS
DEMI-CULVERIN	0	< >	CANNON	0	< >
COST 226, 00	шт: 1,2	TONS	COST 768, 00	шт: 3,0	TONS

Верхняя надпись информирует Вас о числе пушек, находящихся на данном месте (первая цифра), и о максимальном числе орудий, которые могут разместиться на одном "месте" (вторая цифра). В зависимости от типа корабля на одно место можно ставить от 1 до 8 пушек, но только одного типа. Далее в двух строчках приводятся название пушки, количество орудий в выбранной позиции, стрелочки покупки и продажи, стоимость и вес пушки. Орудия различаются между собой по количеству зарядов, вылетающих за один выстрел. В SWIVEL GUN помещается только один заряд, а в CANNON — шесть, и, следовательно, выстрел из CANNON по мощности превосходит SWIVEL GUN в шесть раз. Но чем больше мощность, тем дольше происходит процесс зарядки орудия. Поэтому, по возможности, при установке чередуйте легкие пушки с тяжелыми, не забывая при этом посматривать на тоннаж Вашего судна. Разнообразие орудий при покупке зависит от размера порта. Если нет какого-либо вида пушек, то под названием не будет указана цена, и стрелочки не станут реагировать на кликанье мышью. Последнее относится как к покупке, так и к продаже. Временами посматривайте на количество Ваших орудий, так как во время боя (особенно с большим кораблем) Вы можете их потерять.

SUPPLIES — меню закупки продовольствия приведено на рис. 3. Покупка производится так же, как и при закупке пушек. Название, цена, вес, стрелочки и количество продовольствия, находящегося на борту. WATER и MEAT, или вода и мясо, являются основными элементами питания. При их окончании в плавании вся команда перемерет, а Вы останетесь один в открытом море, но ненадолго переживете команду — Вас выкинут из игры в DOS. FRUIT — фрукты — как известно, содержат кучу витаминов и незаменимы в море. Они нужны для поддержания здоровья команды. RUM — ром — служит для повышения морального духа команды. Все выше перечисленные предметы занимают на корабле определенное место, но не зажимайтесь — всегда лучше иметь лишнее, особенно при длительных круизах.

DONE — выход в основное меню, действующий во всех вторичных менюшках.

Когда Вы находитесь в SUPPLIES, в правом нижнем углу находятся две кнопки; переключающие покупку с продовольствия на материалы, необходимые для ремонта корабля в плавании (рис. 3). Кнопка MATERIAL видоизменяет нижнюю часть меню рисунка 3 следующим образом (рис. 5).

Рис. 5

SAILCLOTH	20	< >	ROUND	100	< >
COST: 20,00 ШТ:2,0 TONS	++		COST:15,00 ШТ:2,0 TONS	++	
PLANKS	20	< >	CHAIN	100	< >
COST: 39,00 ШТ:2,0 TONS	++		COST:20,00 ШТ:2,0 TONS	++	
SMALL ARMS	50	< >	GRAPE	100	< >
COST: 15,00 ШТ:5,0 TONS	---		COST:24,00 ШТ:2,0 TONS	---	
AMMUNITION		BUY			DONE
		++			++

Новая картинка очень похожа на предыдущую и так же работает. SAILCLOTH (паруса) и PLANKS (доски) необходимы для устранения повреждений в море. Все повреждения выдаются в процентах. В зависимости от категории судна на исправление одного процента повреждения требуется от 1 до 3 единиц материала, поэтому для больших кораблей нужно брать соответствующий запас материалов. Если у Вас возникают проблемы со свободным местом, то в основном покупайте только парусину, но небольшой запас досок тоже не помешает. SMALL ARMS — ручное оружие — нужно во время абордажа другого корабля, либо для защиты своего в подобной ситуации. На каждого члена экипажа должно приходиться хотя бы по одному SMALL ARMS. Напротив надписи AMMUNITION находится кнопка BUY, вызывающая на свет маленькую табличку, где Вы сможете купить боеприпасы для пушек. Зарядов существует всего три, и расположены они по мере роста мощности. Табличка построена по такому же принципу, что и предыдущие меню. Кнопка RATIONS возвращает Вас в меню по закупке продовольствия.

VI. ПАССАЖИРЫ И НАБОР КОМАНДЫ

Чтобы набрать команду или взять пассажира, кликните на здании TAVERN. Вы окажетесь в уютном заведении, где по разным углам стоят или сидят люди. Наведя на кого-нибудь курсор, Вы увидите подсказку, говорящую, с кем Вы имеете дело. Почти в каждом порту находится пассажир (APPROACH PASSENGER), редко двое. В таверне он находится возле стойки в левой части экрана, а второй занимает место за

столом. Кликнув на пассажира, Вы получите сообщение, в котором указывается название груза, порт прибытия и цена за перевозку. Перевозка поднимает Ваши характеристики и, чтобы заработать следующий титул, Вам придется частенько доставлять пассажиров на место. Если же Вы начнете ходить кругами, то пассажир скоро покинет Ваш корабль, что, в конечном счете, отразится на Ваших оценках. Среди простых купцов попадаются часто шпионы. Их можно отличить по высокой цене, которую они Вам обещают, по некоторой уклончивости при описании своего груза (“... UMM, PERSONAL ITEMS...”; “... SPECIAL CARGO...”) и по просьбе скорой доставки. Они так же отказываются отвечать на вопросы (“... SPEEDY TRANSPORTATION AND NO QUESTION ASKED...”). Вы можете и должны доставлять только тех шпионов, которые работают на Вашу страну.

Допустим, Вы ~~начали~~ свою карьеру в Ливерпуле. Вам в таверне встретился человек, который говорит Вам, что у него есть сведения, от которых зависит судьба Вашей страны, и просит доставить его в Ливерпуль. За его доставку Вы получите хорошее вознаграждение, а главное — повышение характеристик. Также могут попасться путешественники с толстым кошельком. Они попросят доставить их на родину всего лишь за “большое спасибо”, но не расстраивайтесь — благотворительность зачтется при подведении итогов. При “разговоре” с пассажиром в нижней части сообщения даются сведения о порте прибытия: есть ли порт на Ваших картах, является порт союзническим или вражеским. Учтите, что Вы не можете заходить во вражеские порты и, как следствие, не можете доставить туда пассажира.

Для набора команды кликните на фигурах со следующими подсказками: ~~SKILL NAME~~ APPROACH SAILOR (нанять матросов), APPROACH APPRENTICE (нанять подмастерьев), APPROACH SOLDIER (нанять солдат). Матросы Вам понадобятся для обслуживания парусов. В зависимости от категории корабля для нормальной работы потребуется от 50 до 150 матросов. Остальные свободные места лучше отдать солдатам: чем больше у Вас солдат, тем меньше будет потеря при abordage. Ну и для развода можете нанять учеников; пользы от них особой нет, но зато у них маленькая зарплата, и при необходимости ими можно затыкать дыры в экипаже. При кликанье на этих трех фигурах появляется заставка, приведенная на рис. 6.

2. EAGER SAILORS (APPRENTICES, SOLDIERS) APPROACH YOU, EAGER TO TEST THEIR METTLE ON THE HIGH SEAS.	
MORALE: HIGH	
HIRE ...	SAILORS (APPRENTICES, SOLDIERS)
< >	
+-----+	
DONE	CANCEL
+-----+	

Цифра, стоящая в начале, показывает, сколько человек Вы можете нанять в этом порту по данной профессии. MORALE — настроение нанимаемых людей. При кликанье на стрелочках в строке HIRE... SAILORS будет появляться цифра нанятых людей. Кнопка DONE подтверждает наем, CANCEL — отменяет.

Если Вы остановите свой выбор на бармене (APPROACH BARTENDER), то появится небольшое меню, предлагающее Вам:

GOSSIP — обменяться с барменом последними новостями о хорошем урожае в каком-нибудь городе, ~~изменении~~ статуса порта и других подобных вещах.

SPEND MONEY — угостить свою команду выпивкой, которая поднимет ей настроение. При выборе этого пункта Вам скажут, во сколько обойдется это удовольствие, и попросят Вашего подтверждения.

DONE — выход из меню. В таверне временами будут попадаться продавцы ценностей. Они предложат Вам, конечно за определенную сумму, некоторые редкие предметы, наличие которых понадобится в скором времени для получения более высокого звания. Все приобретенные безделушки (стоимостью в несколько тысяч золотом) Вы сможете найти в своем поместье. Когда Ваша наличность превысит рубеж в 300000, то, по возвращении в “родной” порт, из которого Вы начали игру, в таверне за столом Вы обнаружите продавца земельных участков — BUY ESTATE. Существуют поместья трех видов: SMALL, MEDIUM, LARGE (небольшое, среднее и огромное). Как видно, они различаются по размеру, и, как следствие, по цене и количеству размещающихся в них сокровищ (от 2 до 5). Без поместья тоже нельзя получить повышение звания. После его покупки в порту появится повозка (VISIT ESTATE), позволяющая посетить Ваш дом. Эта возможно только в том порту, где Вы приобрели поместье. Итак, кликнув на повозке, Вы получите новую картинку, разделенную на две части. Вверху будет показан Ваш дом, и снизу купленные сокровища. При покупке очередной вещицы и посещении дома Вы можете получить два сообщения: Вы доставили очередную редкость или Вам надо поку-

пять дом побольше, так как некуда ставить новые предметы. Как всегда здесь присутствует кнопка **DONE**.

Когда дела в таверне будут окончены, наведите курсор мыши на дверь и после появления **LEAVE TAVERN** сделайте клик мышью для возвращения в порт.

VII. КАПИТАНСКАЯ КАЮТА

В капитанскую каюту (далее КК) можно попасть как в порту, так и во время плавания. В ней Вы узнаете в основном справочную информацию и сможете проложить курс к нужному порту. Меню вызываются так же кликаньем на различных картинках.

1. GUILD RATING

В этом меню Вы узнаете свое звание, необходимый уровень оценок для присвоения очередного звания и их текущее значение. Основную часть картинки занимает изображение корабля, по четырем мачтам которого потихоньку карабкаются матросы, условно отображающие рост Ваших оценок. В верхней строчке написан Ваш титул. Вы начинаете свою карьеру в звании **PEDDIER**. Далее Вам присвоят **JOURNEYMAN**, **TRADESMAN**, **MERCHANT** и, наконец, **MASTER MERCHANT**. Под кораблем перечисляются четыре характеристики, рост которых определяет Ваше продвижение по службе: **DARING** — отвага, **HONOR** — честь, **LOYALTY** — лояльность, **NOBILITY** — благородство. Четко разделить влияние событий на рост характеристик трудно, потому что, например, при победе над пиратами, могут прибавиться все четыре оценки или только лояльность и отвага. Единственное, о чем можно сказать с уверенностью, что благородство растет при перевозке купцов и особенно бесплатных пассажиров, а перевозка “чужих” шпионов и пиратство будут понижать оценки.

Еще ниже приводятся требования для получения нового титула: **HONOR, LOYALTY AND NOBILITY NEEDED** — показания чести, лояльности и благородства должны равняться или превышать указанную после двоеточия цифру.

AVERAGE NEEDED — требуемый уровень “профессионализма” Ваших действий, которого нужно достичь.

AVERAGE NOW — уровень “профессионализма”, который у Вас уже есть.


MIN. ESTATE и **MIN. TREASURE** — минимальные требования по наличию поместья и сокровищ. Для поместья приводится размер, а для сокровищ — количество. **NONE** и **0** — в начале игры сообщают Вам, что на эти два пункта внимание пока обращать не надо.

После того как требуемые и имеющиеся показатели, по крайней мере, сравняются, Вам нужно приплыть в свой порт, из которого Вы начали свой путь, где Вам вручат грамоту о присвоении нового титула и памятную медаль. После присвоения титула все оценки обнуляются, и требования для нового титула возрастают на 10 единиц. После получения звания MASTER MERCHANT и набора необходимых очков игра оканчивается, поэтому если хотите продолжить игру, не заходите в свой порт (откуда начали игру).

2. VIEW TITLES

В этом меню Вы можете полюбоваться на добытые тяжелым трудом награды, которые Вы получаете после присвоения нового титула. Сделав еще один клик, Вы выйдете отсюда.

3. VIEW LOGS

Это меню состоит из нескольких более мелких менюшек: TRADING LOGS — кликнув на этой кнопке, Вы получите такой  список товаров с их стоимостью, как и приведенный на рис. 2. Изменений в его работе никаких нет, и служит он для узнавания разницы в цене покупки и продажи.

JOURNAL — здесь Вы сможете узнать об отношениях между странами. На первой странице в верхней половине отображено количество Ваших денег. Самая первая надпись — JOURNAL OF SHADOW — говорит, что данный журнал принадлежит кораблю под названием SHADOW. Затем в строке TOTAL WEALTH указана общая сумма Ваших средств, в WEALTH ON BOARD — количество золота на борту корабля, и в WEALTH IN BANKS — количество денег, помещенных в банк. Остальное место под заголовком NATIONAL RELATIONSHIPS описываются взаимоотношения между странами; первым приводится название страны, по отношению к которой дается информация, а ниже четыре оставшиеся страны с состоянием отношений. Вот, например, такая информация для Англии:

NATIONAL RELATIONSHIPS ENGLAND WITH... SPAIN: ALLIES FRANCE: NEUTRAL PORTUGAL: ENEMIES HOLLAND: ALLIES

В приведенном случае Испания и Голландия являются союзниками Англии, Франция занимает нейтральную позицию, а с Португалией Англия ведет войну. В порты союзных и нейтральных стран Вы можете заходить без каких-либо опасений. Корабли таких стран тоже не будут доставлять беспокойство. Другое дело корабли и порты враждебных стран: при встрече с кораблем Вам придется защищаться или атаковать,

что даст Вам дополнительные очки, а вражеский порт для Вас закрыт. Когда Вы покупаете комиссионный корабль, то внизу первой страницы появляется дополнительное сообщение о типе купленного корабля (COMMISSION: EAST INDIANA), о месте покупки (AT: BOSTON) и о времени изготовления корабля (AVAILABLE: 0 MONTHS). В самом низу находятся уже привычные кнопки перелистывания страниц PREV и NEXT, а так же кнопка выхода DONE.

EVENTS LOG — в этой книге Вы сможете еще раз просмотреть новости, полученные от бармена.

CREV LOG — при кликаньи на этой кнопке появляется меню, в котором Вы можете регулировать зарплату Вашей команде (рис. 7).

Рис. 7

GREW OF THE SHADOW	
APPRENTICES: 2	+----+
WAGE RATE: 3	< >
APPRENTICE WAGES: 6	+----+
SAILORS: 59	+----+
WAGE RATE: 5	< >
SAILOR WAGES: 295	+----+
SOLDIERS: 10	+----+
WAGE RATE: 7	< >
SOLDIER WAGES: 70	+----+
HELMSMAN: EXCELLENT	
HELMSMAN WAGE: 96	
DONE	

В меню указывается количество человек данной профессии (скажем, APPRENTICES: 2), оплата одному человеку (WAGE RATE: 3) и общая сумма выплаты на определенную группу людей (APPRENTICE WAGES: 6). Рядом с каждой группой находятся по две стрелочки, регулирующие зарплату одного человека. Внизу Вы видите данные рулевого (HELMSMAN: EXCELLENT) и его зарплату (HELMSMAN WAGE: 96). При уменьшении зарплаты от Вас начнут разбегаться солдаты и матросы. Этот метод можно применить для очистки свободного места в команде, хотя он почти и не действует, к сожалению, на учеников. Но до этого дело не дойдет — в результате естественного отбора во время сражений с

пиратами или другими кораблями свободных мест может появиться так много, что экипаж придется укомплектовывать в нескольких портах.

RECORD LOG — здесь Вы найдете справочную информацию о своей торговой деятельности (PAGE 1), о распределении груза (PAGE 2), о количестве пассажиров и их месте прибытия (PAGE 3) и о деньгах, вложенных в банк (PAGE 4). Внизу располагается уже привычная троица кнопок PREV, NEXT и DONE. А теперь немного подробностей.

На первой странице приводится разница в расходе (EXPENSES) и приходе (INCOME) в прошлом году (LAST YR.) и настоящем (CURR.). В столбце перечислены всевозможные расходы от покупки карт и до платы, взимаемой с пассажиров. В строке TOTAL приводятся по отдельности суммы расхода и дохода, которые складываются в строке PROFIT. Получаемая таким образом цифра прибавляется к Вашей наличности, и результат записывается в строку BALANCE.

Вторая страница отвечает за загруженность Вашего корабля. В верхней половине располагаются следующие данные, указанные в тоннах:

TOTAL — общий тоннаж Вашего судна.

FREE — количество свободного места.

CARGO — вес Ваших закупленных товаров.

SUPP — общий вес продовольствия, боеприпасов и запасных частей.

CANNON — суммарный вес пушек.

PSGR — вес груза пассажира.

Ниже под заголовком CARGO MANIFEST приводится список товаров, напротив которого указывается его количество на борту (ABOARD), и цена, по которой Вы его приобрели (PRICE).

Если Вы забыли, куда надо доставить пассажира, то можете освежить память на третьей странице (PASSENGER MANIFEST). Здесь Вы увидите для каждого пассажира (если их несколько) информацию о порте назначения (DESTINATION), наименовании перевозимого груза (CARGO) и прибыли за доставку пассажира (PAY).

На четвертой странице (BANK ACCOUNTS) Вы сможете узнать о помещенных в банк деньгах. В столбце NATION приводится название страны, в INTEREST — проценты, отнимаемые банком за хранение, и в BALANCE — находящаяся в банке сумма.

4. RATIONS

При вызове этого меню появляется картинка, приведенная на рис.8.

Рис. 8

+---+	
WATER: < > ADEQUATE	MEAT: < > ADEQUATE
700 SERVINGS STORED	700 SERVINGS STORED
9 MONTHS	9 MONTHS
+---+	
RUM: < > ADEQUATE	FRUIT: < > ADEQUATE
700 SERVINGS STORED	700 SERVINGS STORED
9 MONTHS	9 MONTHS
+-----+	
HEALTH:MEDIOCRE	MORALE:MEDIOCRE
DONE	

Здесь Вы будете регулировать питание своей команды. Как видно из рисунка, экран условно состоит из четырех частей. В каждой части находятся по три строчки. В первой приводится название продукта, стрелочки, регулирующие питание, и характер питания команды. Ниже показано количество продуктов и количество месяцев, на которое хватит еды при указанном характере питания. Количество потребляемых продуктов, указанное после стрелочек, может принимать несколько видов:

NONE — полное отсутствие в рационе;

MEAGER — недостаточное питание;

ADEQUATE — нормальный рацион;

EXTRA — дополнительное питание.

Не стоит, наверное, говорить, что от качества питания будет зависеть здоровье (HEALTH) и настроение (MORALE) экипажа. В свою очередь здоровье и настроение могут быть:

LOW — низкое,

MEDIOCRE — что-то среднее,

HIGH — уже выше,

VERY HIGH — очень высокое,

EXCELLENT — лучше не бывает.

5. REPAIR SHIP

Во время плавания Вы можете случайно наткнуться на рифы, на пиратов, которые могут сделать из Вас и Вашего корабля отбивную или, по крайней мере, полуфабрикат, или же произойдут другие подобные неожиданности, ведущие к поломке корабля. В любом случае кое-какой ре-

монт Вы сможете произвести в море, что и позволяет сделать это меню. Перед Вами появляется картинка, состоящая из трех окон, и очень похожая на другую картинку, появляющуюся во время ремонта корабля в доке. В верхнем левом окне приводится информация о состоянии корабля (REPAIR: POOR) и количество материалов для ремонта, находящихся на борту: PLANKS — доски, которыми заделываются пробоины в бортах (на схеме UPPER HULL и LOWER HULL), и SAILCLOTH — материал для обновления паруса (на схеме SAIL). К сожалению, Вы не можете отремонтировать мачту, и с этим придется потерпеть до порта, но это не смертельно.

Допустим, что во время пушечного поединка Вам снесли часть парусов (самое распространенное повреждение). После победы Вы “спускаетесь” в каюту, заходите в это меню и на схеме корабля, находящейся в третьем окне и занимающей всю правую половину экрана, кликнете на изображении паруса. Прodelав эти действия, Вы увидите во втором (нижнем левом) окне следующее:

SELECT A COMPONENT TO REPAIR — приглашение выбрать часть, нуждающуюся в ремонте. Оно будет присутствовать всегда.

SAIL — название ремонтируемой части корабля. Появляется только после выбора ее на схеме.

DAMAGE: 0% — в процентах указывается количество повреждений выбранной части корабля. При отсутствии поломок контуры частей имеют коричневый цвет; красный цвет предупреждает о неприятностях; а белый уже кричит, что половина Вашей команды вычерпывает табельные кружками воду из трюма корабля (в основе своей — это конечно шутка, но не без доли правды — при наличии обширных белых областей долго плавать не придется).

REPAIR: 0% < > — стрелочками можно регулировать количество исправляемых повреждений на данном участке. Вы можете исправлять пробоину не полностью, но не допускать белой окраски. Это очень пригодится при нехватке материалов, когда повреждения “разбросаны” по всему корпусу.

REPAIR — приступить к ремонту. Сам ремонт производится ментально — вот что-то было, а вот его уже нет.

CANCEL — отменить ремонт, если Вы его еще не сделали. Как указывалось в таблице 1 (последняя колонка), в зависимости от типа корабля изменяется отношение одного процента повреждения к единице материала, используемого для починки. Пример: соотношение 1:2 говорит, что для исправления 1% повреждения Вам потребуется, скажем, две доски. Надеюсь, Вы уже начинаете понимать, что если корабль по тоннажу больше, чем предыдущий, то это не значит, что Вы сможете перевозить

больше товаров. Значительное место будут занимать пушки с боеприпасами (чем больше Ваш корабль, тем больше за ним будет охотников) и материалы для ремонта (чем больше охотников, тем больше дырок в Вашем судне, и для установки только одного нового паруса на FOURTH-RATE понадобится 30 тонн парусины, да еще другие повреждения). Но есть одна маленькая возможность: если Вы не будете совершать долгих путешествий, шляться по местам, забитыми пиратами и не подходить к вражеским портам — только тогда Вы сможете освободить больше места на судне под товары, да и то надо иметь минимальный запас боеприпасов и материалов. А на малых расстояниях сбить хороший капитал несколько трудновато.

6. GAME OPTIONS

Опции, как говорится, есть и в Африке опции.

MUSIC ON/OFF — включить/выключить музыку.

SOUND ON/OFF — включить/выключить спецэффекты.

WIND ON/OFF — влияние ветра на плавание и стрельбу.

< > GAME SPEED (от 1 до 5) — стрелочками можно регулировать скорость игры. При ее увеличении изменится скорость собственного передвижения и передвижения кораблей противника во время боя.

< > SCROLL SPEED (от 1 до 5) — изменение скорости перелистывания страниц и различных постраничных меню.

RESTART GAME — начать игру заново.

LOAD GAME — загрузить отложенную партию (ничего нового здесь пока не придумали).

SAVE GAME — сохранить игровую ситуацию перед выходом.

ANIMS ON — оживление картинок в порту.

CONTINUE GAME — перейти из этого меню к игре.

END GAME — выход из игры. Вас попросят дать подтверждение.

7. BROWSE CHARTS

Пожалуй, это самое полезное меню, помещенное в каюте. При его вызове перед Вами появится картинка, разделенная на две неравные части. Слева размещается сама карта, вернее, участок карты, где находится в данный момент Ваш корабль, и который можно передвигать, подводя курсор к краям экрана. На карте Вы увидите следующие условные обозначения:

— звездочки на материках и островах — порты, в которые Вы можете войти;

— черепа с костями — места, часто посещаемые пиратами (радуйтесь, искатели приключений — хорошая драка гарантирована при Вашем прибытии в такую зону на 65 процентов: пиратам, как оказалось, тоже нужен отдых);

— небольшой кораблик, показывающий Ваше положение;

— стрелочки одиночные или расположенные по кругу обозначают направление течений;

— рифы — такие желтые пирамидки с острыми и усеченными вершинами, представляющими из себя постоянную опасность для мореплавателей.

В правой половине расположились кнопки управления и справочная информация. При кликаньи мышью на каком-либо порте в нескольких пунктах Вам выдадут основные сведения такого характера:

PORT SELECTED — название порта.

NATIONALITY — какой стране принадлежит порт.

SIZE — размер порта. Вот его варианты, приведенные в порядке возрастания размера и соответственно количества товаров, но не цен. OUTPOST — начальное поселение, SETTLEMENT — колония, VILLAGE — деревня, TOWN — город, CITY — “большой город”.

EXPORTS — товары экспорта.

EVENT — различные примечания о состоянии порта. Чаще всего здесь Вы увидите надпись DONE, говорящую об отсутствии каких-либо сведений.

Далее внизу располагаются кнопки, позволяющие:

WORLD — посмотреть общую карту, на которой будут выделены имеющиеся у Вас участки. Кликнув на одном из прямоугольников, Вы получите его увеличенное изображение;

LIST — вызывает список портов, предоставленных на Ваших картах. Если кликнуть на названии порта, то на карте центр экрана переместится на этот порт, а сам он выделится красным цветом;

COURSE — этот пункт позволит сохранить Вам кучу времени и нервов. Попросту говоря это автопилот. Кликнув на этой кнопке, Вы измените правую половину экрана. Чтобы проложить курс от одного порта к другому Вам надо кликать мышью на водных просторах, обходя при этом рифы и сушу. При каждом кликаньи на карте будет появляться якорь, соединенный прямой линией с предыдущим. Если же линия пройдет через изображение рифов, то у Вашего корабля может появиться несколько пробоин. При установке якорей будут изменяться число существующих положений (CURRENT WAYPOINT) и число пока имеющихся у Вас “точек поворота” (WAYPOINT LEFT). Всего Вы располагаете 9 “точками поворота”; если этого окажется мало, то просто, когда добере-

тесь до последней точки, проложите новый курс. Кнопка FIRST MATE включает автопилот — на карте кораблик начнет передвигаться по отрезкам между якорями. CANCEL — стирает непонравившуюся траекторию движения. Кнопки WORLD и LIST уже описаны, и роль их здесь не изменилась. Кстати, двигаясь на автопилоте, остановиться Вы сможете только при встрече с другим кораблем или при прибытии в место назначения.

DONE — каких-либо новых функций у этой кнопки не прибавилось и в ближайшем будущем не предвидится.

Большое неудобство в работе с картой вызвано тем, что находясь в порту, Вы можете увидеть только мировую карту с разбросанными по ней прямоугольниками-частями. Поэтому чтобы знать, где находится какой-нибудь порт, Вам придется выйти из порта или же составить (запомнить, если сможете) собственную карту.

8. EXIT CABIN

Выход из каюты на палубу корабля или же в порт и в особых объяснениях не нуждается.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

VIII. УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ

Выходя из порта или из каюты во время плавания, Вы увидите перед собой панель управления, помогающую справиться с кораблем. Для всех типов кораблей панель почти одинакова: разницу составляют изображение штурвала и паруса.

Слева находится компас, стрелка которого показывает направление Вашего движения. Когда Вы проложите курс для автопилота, и при встрече с кораблем Вас “выкинет” из меню с картой, над компасом появится белый прямоугольник, говорящий, что Вы движетесь правильным курсом. Если Вы отклонитесь от нужного направления, то вместо прямоугольника возникнут стрелочки, направляющие Вас в нужную сторону. А под компасом в рамочке с надписью WIND указывается направление ветра и его скорость. Само собой, что движение по ветру происходит быстрее, чем в обратном случае. Затем под календарем (в начале будет стоять дата JAN 1650 — январь 1650 года), который располагается справа от компаса и показывает только текущий месяц и год, Вы увидите небольшую табличку из восьми окон. В них приводится информация о количестве продовольствия, материалов и боеприпасов. За что именно отвечает каждое окно, не трудно разобраться по картинкам: верхние четыре окна показывают, насколько месяцев (рядом стоящая цифра) хватит еды при неизменной норме распределения; следующие два горизонтальных окна

показывают наличие материалов для ремонта; и, наконец, последняя пара — количество ручного оружия и зарядов для пушек (только одного выбранного типа зарядов). Далее “прибит” штурвал, поворачивать который можно двумя способами. Первый: наведя курсор к краю штурвала, удерживайте нажатой левую кнопку мыши до тех пор, пока корабль не сделает нужный разворот. При втором способе используются клавиши Z и C клавиатуры: первое нажатие приводит к развороту, а второе (той же клавиши) — к остановке поворота. За штурвалом следует парус, который поднимается или опускается кликаньем на нем мышью или же клавишей S. Разумеется, что при опущенном парусе о движении вперед и речи быть не может. Следующее окно представляет из себя карту, над которой может появляться надпись FIRSTMATE, позволяющая Вам снова включить автопилот, если движение по какой-либо причине прервалось.

На этой маленькой карте, перемещающейся вместе с кораблем (желтая точка), показаны порты (даже те, которых нет на Ваших купленных картах), судоходная часть (окрашена темно-синим цветом), отмели (светло-синие полосы вдоль берегов и вокруг островов), и также встречаемые “дружелюбные” корабли (в виде белых точек) или враждебные корабли (красные точки). Но на карте отсутствует местоположение рифов, течений и пиратов. Заключает этот ряд схема корабля, на которой отображаются наносимые повреждения.

Под всем, что было описано выше, располагается еще одна информационно-управляющая полоска, описываемая слева направо. Первые три окна показывают численность экипажа: солдат, моряков и учеников. Следующие три окна дают изображение справа или слева (крайние окна со стрелочками), и при надобности возвращают картинку по ходу движения (центральное окно). Далее следуют две кнопки: CABIN — спуститься в каюту и CANNON — перейти в боевой режим (в основном, полезен для тех, кто собирается стать пиратом).

Чтобы воспользоваться подзорной трубой, поднимите курсор над панелью управления. Он примет форму окружности. Теперь наведя кружок на порт или корабль и сделав клик мышью, Вы получите соответствующее изображение, под которым приводится справка о выбранном объекте.

Для причаливания надо подойти к светло-синей линии мелководья перед портом и, наведя на него трубу, кликнуть мышью. Появится окно с “портом”, под которым будет выдано, например, LIVERPOOL (название порта) — ENGLAND (название страны) — TOWN (тип поселения), и сверху предложение войти в порт — ENTER PORT? YES, NO.

Похожая картинка возникнет, если “посмотреть” через трубу на корабль. В окне уже будет корабль, и нижняя надпись определяет тип ко-

рабля, а так же его "национальность" или принадлежность к пиратам. Если же Вы сможете подойти к кораблю на "расстояние вытянутой руки", то сверху появится надпись "HAIL SHIP YES, NO", позволяющая остановить проплывающий корабль. Капитан встречного корабля поприветствует Вас с кружкой рома в руке и осведомится, не нужна ли Вам помощь, и именно, кликнув на:

REQUEST SUPP. — закупить провизию, материалы или боеприпасы. В появившейся менюшке кликните на одном из квадратиков с изображением нужного Вам товара, затем стрелочками укажите необходимое количество. Ниже указывается количество приобретаемого (TONS) и его стоимость (PRICE). Кнопки REQUEST и CANCEL подтверждают или отменяют Ваш заказ.

UPDATE CHARTS — обменяются или обновить карты.

SAIL AWAY — поднять парус и продолжить плавание.

Некоторые корабли могут так же остановить (вернее попросят остановиться) и помочь им. На экране окажется сообщение типа: "THIS CORVETTE IS HAILING US!". И при Вашем согласии Вы узнаете что требуется гостю для полного счастья. Например:

CAPTAIN, WE'RE RUN OUT OF FRESH WATER, AND WE ARE FALLING ILL. I'M BEGGING YOUR FOR 1 TON OF WATER, AND HAVE 14 GOLD AS MY PAYMENT. WILL YOU HELP US?
YOU FIRST MATE PRIVATERY NOTES THAT YOU HAVE ENOUGH SUPPLIES TO GIVE THEM.

В приведенном случае Вас просят продать 1 тонну питьевой воды за 14 золотых. После пустой строчки Вам сообщают, что у Вас хватит воды, чтобы добраться до порта, к которому проложен курс автопилота. И, как всегда, внизу находятся кнопки:

SELL SUPPLIES — оказать помощь,

IGNORE REQUEST — плюнуть на запрос и продолжить плавание, но уже с "грязной" совестью.

По мере плавания могут появляться следующие сообщения.

THE TAX'COLLECTOR JUMPS ABOARD YOUR SHIP, '(Ваше имя) YOU OWE 1339 IN TAXES TO YOUR COUNTRY!' HE WITHDRAWS 1339 GOLD FROM YOUR COFFERS AND LEAVES WHISTLING — может принимать несколько видов, но смысл один — сборщик налогов забирает у Вас часть денег на нужды страны.

THE DOCMASTER HAS NEWS! MARCH 1655. THE LONG CONFLICT BETWEEN PORTUGAL AND HOLLAND HAS ENDED — новости о взаимоотношениях стран. Указывается месяц и год. В данном

примере говорится об окончании длительного конфликта между Португалией и Голландией.

Внизу располагаются кнопки перелистывания и выхода. Не стоит удивляться, если на Вас нападает “союзный” корабль или же Вы не можете попасть в “нейтральный порт. До Вас просто не дошли последние новости о состоянии дел в мире.

CAPTAIN, THE WATER IS GETTING VERY SHALLOW HERE — если Вы зашли в светло-синюю зону, то Вам выдадут это сообщение, говорящее, что Вы находитесь на мелководье.

CAPTAIN, WE CAN'T GET ANY CLOSER! WE'LL RUN AGROUND! — если Вы не послушались предыдущего сообщения и подошли в плотную к берегу, то Вас уведомят, что корабль сел на мель. Причин для волнений нет — просто разверните корабль и плывите в открытое море.

NEWS FROM THE DOCK! SIR, YOUR EAST INDIAMAN IS READY! YOU CAN BOARD HER SOON AS YOU SELL YOUR CURRENT SHIP — после изготовления коммиссионного корабля, при прибытии в порт будет поступать подобное сообщение. В нем говорится, что новый корабль готов и Вы можете пересесть на него, предварительно продав текущее судно.

IX. СРАЖЕНИЕ

Когда на Вас нападут или Вы сами нажмете кнопку CANNON, то Вы и противник окажетесь на открытом месте, где не будет ни мелей, ни рифов, ни берега (даже если Вы были у входа в порт). С панелью произойдут некоторые изменения. Вместо таблицы с ресурсами корабля, описанной в главе VIII, появится таблица с рисунком двух пушек. Сверху таблицы приводится количество ручного оружия и зарядов, выбранных для стрельбы. Если Вы кликнете на эту “панельку”, то в появившемся списке сможете выбрать название снарядов, которыми будет производиться стрельба. Под таблицей виднеется кнопка BANKS, нажимая на которую, Вы определяете количество пушек, которыми можете сделать залп за одно кликанье на рисунке пушки. С каждым кликаньем изменяется количество пушек — от 1 до 4. По краям таблицы видны 8 красных шариков на подставках (по 4 с каждой стороны), которые показывают, сколько орудий заряжено и готово к бою. Их можно убирать и выставлять кликаньем на них мыши. Если Вы наведете “телескоп” на вражеский корабль, то увидите его повреждения на схеме в правой части панели управления. Над картой Вы обнаружите надпись SURRENDER, кликнув на которой, Вы сможете покинуть корабль в критический момент сражения. При этом Вы потеряете все наличные деньги и, если нет в банке хотя

бы 5000, игра закончится, поэтому пользуйтесь ей с осторожностью. Вместо кнопки CABIN появится AUTO, позволяющая передать управление сражением компьютеру. Делайте это ~~как~~ можно реже, так как после этого в Вашем корабле появится куча дыр и исчезнет значительная часть экипажа, если противник будет даже с виду ~~и~~ слабее Вас. Был у меня такой случай. Плыву я, значит, где-то в районе Бермудского треугольника, погода прекрасная (правда, сверкает что-то по правому борту ~~и~~ ветерок в корму пинает)... Плавал я в то время на FOURTH-RATE с полной командой в "прекрасном" настроении и отличной тяжелой артиллерией. И вот из морских глубин "вынырнул" пиратский CORVETTE. Ну и что — мелочь ведь в сравнении со мной. Пострелял потехи ради и включил AUTO. После всяких заставок оказываюсь без парусов среди океана (хорошо запас большой взял!) и народ из команды "куда-то" исчез. А пирата ~~и~~ след простыл. Вот и доверяй после этого автоматике (а может все-таки инопланетяне: Бермуды, да еще треугольник...).

Вернемся к делу. При нападении ~~и~~ Вас появляется сообщение: "THE APPROACHING SHIP HAS JUST OPENED IT'S GUNPORT. DONE" (у приближающегося корабля открыты орудийные окна). Напасть на Вас могут пираты, корабли враждебных стран или любое судно, если Вы занялись пиратством. Число нападающих колеблется в зависимости от типа Вашего судна и бывает от 1 до 3. Тип вражеских кораблей так же непредсказуем. Вы конечно, можете попытаться удрать, но такой фокус редко удастся. Чтобы попасть в противника подпустите его поближе, развернитесь к нему каким-нибудь боком (пушки стоят вдоль борта и не стреляют вперед или назад) и, прицелившись (попрактикуйтесь во время первого же плавания: войдя в боевой режим, опустите парус и выстрелите, заметив при этом траекторию выстрела). В бою стрелять лучше из каждой пушки по очереди, так как можно в случае промаха скорректировать огонь, и при общем выстреле половина снарядов все равно не попадет. При попадании во вражеский корабль Вы увидите взрыв, а ~~и~~ в противном случае через некоторое время услышите бульканье и, возможно, увидите фонтан, поднятый промахнувшимся снарядом. Но ~~и~~ враг не льком шит, что заметно по уменьшению команды и специфическому подъему панели управления во время попаданий. Клавиши A и D производят выстрел ~~и~~ всех заряженных пушек с левого или правого борта соответственно. После выстрела "пушка" в табличке потемнеет и потребуются какое-то время для ее зарядки. Если вражеский корабль перестает стрелять и пытается уйти, то, возможно, он понес значительные потери в экипаже. Тогда у Вас появляется выбор: либо расстреливать врага пока он не сдастся или не утонет, либо попробовать взять его на абордаж.

Когда враг сдается, то на экран выдается сообщение: "THEY'RE STRIKING THEIR COLORS, CAPTAIN" (они спустили флаг). Затем оно сменится другим: "AFTER SCOURING THE SHIP YOUR FIRST MATE ANNOUNCES, WE'VE FOUND 934 GOLD" (короче, Вы нашли 934 золотых) и, при нажатии кнопки DONE, Вам выдадут список товаров, находящихся на взятом корабле. Стрелочками можно перемещать товары как на Ваш корабль, так и с Вашего на побежденный. Под списком находятся три кнопки:

STRAND — позволит избавиться от пассажира. Она действует только при наличии пассажиров и, кликнув на ней, Вы получите новую картинку. На ней Вам предложат выбрать пассажира для пересадки (STRAND WHICH PASSENGERS?) а дальше идет их перечисление с информацией о месте прибытия (DESTINATION), грузе (CARGO) и оплате проезда (PAY). Рядом с "пассажиром" находится кнопка, кликнув на которую, Вы и делаете выбор.

ACCEPT и CANCEL — ничего нового в этих кнопках нет. Для взятия врага и абордаж надо подойти поближе к противнику и навести на него подзорную трубу. Затем сделайте клик мышью и, если корабль находится в досягаемости, появится приглашающая надпись: "BOARD SHIP? YES, NO". Во время абордажа тоже появляется новая картинка. Большую часть занимает изображение двух рядом стоящих кораблей, команды которых ведут "дружескую" перестрелку. В их действия Вы, к сожалению, вмешаться не можете. Исход битвы зависит от количества экипажа, оснащенности их оружием, а так же от морального состояния и здоровья экипажа. Основную силу в бою представляют солдаты. Под кораблями располагается узкая рамка из двух цветов. Ваш цвет красный, а у противника — зеленый. Победа окажется в руках той стороны, чья полоска займет всю рамку. В основном, побеждает сторона, полоска которой с самого начала больше. Еще ниже в середине выделяются очередные три кнопки. RETREAT — окончить абордаж и отойти от корабля (если Ваш экипаж удручающе мал в сравнении с противником и Вы проигрываете), PAUSE — пауза, AUTO — авторежим сражения. По бокам от кнопок располагается одинаковая информация, но с учетом "содержимого" кораблей. Сверху вниз: название Вашего корабля и тип судна врага; количество ручного оружия; численность экипажей в числах и рамочках; состояние здоровья и морали у команд. События после победы происходят так же, как и при сдаче противника.

Если Вы воспользовались все-таки авторежимом в самом начале, то на экране появится схематическое изображение трех кораблей с вертикальной и горизонтальной рамками: возле каждого, на которых отображается состояние боя. В случае победы все повторяется по выше описан-

ному сценарию, а после возвращается исходная схема с надписью AUTOCOMBAT COMPLETED и Вам остается только нажать DONE.

В заключение хочется дать небольшую подсказку, как справиться с несколькими противниками. Выберите меньший корабль и возьмите его на абордаж, а затем со вторым кораблем делайте что хотите. Перестрелка с двумя, а тем более с тремя кораблями до добра не доведет. После каждого сражения ремонтируйте свой корабль — это когда-нибудь спасет Вашу жизнь.

После окончания сражения кликните на CANNON, и Вы вернетесь на то место, где прервалось Ваше плавание.

А ЧТО ЖЕ В КОНЦЕ?

Окончание игры не отличается особой оригинальностью. После получения титула MASTER MERCHANT и набора соответствующих следующему званию характеристик Вы спокойно приплываете в родной порт (из которого началась Ваша карьера). После входа в порт вместо привычных строений перед Вами окажется шикарный праздничный стол в Вашем имении, за которым сидит Ваше счастливое семейство с гостями. Далее Вас поздравят с головокружительным успехом и проинформируют о количестве заработанных денег. На этом игра заканчивается. Для тех, кто не захочет расстаться с игрой, небольшой совет: не приплывайте в “домашний” порт после набора нужных очков для последнего титула. И тогда Вы сможете путешествовать, сколько Вашей душе угодно. И кто знает, что там будет впереди?

HI — OCTANE

И — Bullfrog Productions


Г — 1995




О — ~20 Mb

М — VGA, SVGA

У — Keyboard, Joystick

З — Sound Blaster, Gravis UltraSound

П —  процессор 486DX-40, 8Mb ОЗУ, 2-х CD-ROM

Итак, радостная новость для любителей популярной гоночной стрелялки Death Track! У нее появился младший брат — Hi-Octane. Надеюсь, суть новой game'сы Вам сразу же стала ясна:  можешь обогнать впереди летящего противника — смести его с дороги шквалом огня из подручных (пулемет, ракетница и т. д.) средств. А  для этого предоставлено  избытке.

Со времен выхода в свет упомянутого выше Death Track'а компьютерные технологии заметно продвинулись вперед. В новой игрушке это

очень заметно. Например, SuperVGA'шный вид теперь будет радовать глаза любому. Простирающееся над гоночными трассами голубое небо едва ли уступает по реалистичности... тому, что есть в действительности. Покрытие дороги, брусчатка по обочинам, отбойники — все это прорисовано до мельчайших деталей.

Абсолютно настоящими выглядят склоны гор и холмов, среди которых, и внутри которых, проложены трассы. Ну, а гоночные средства передвижения по-настоящему трехмерны, то есть Вы никогда не увидите, что, к примеру, при отрыве антикрыла догоняемой машины остальные ее части "наползают" друг на друга. Кроме того, даже при максимальном приближении (во время гонки и не заметишь, как пролетишь мимо) автомобили не превратятся в уродливую груду пикселей. Наоборот, все элементы корпуса станут видны намного лучше.

Для фанатов предусмотрена возможность гонять по дорогам в режиме 640x480. Но в наше время это пока еще довольно сложно, потому что для этого нужен минимум Pentium, иначе придется отключать все оформление, что не очень радует.

Итак, вернемся к ранее обещанным радостям стрельбы по очень быстро движущимся мишеням. Сразу же после великолепной заставки (советую посмотреть) перед Вашими очами появится маленькая менюшка:

- RACE;
- OPTIONS;
- QUIT TO DOS.

Ну, я думаю, третий пункт объяснений не требует, а вот остальные два пункта рассмотрим более подробно. Начнем с Options:

CHANGE NAME — в этом пункте Вы можете увековечить свое драгоценное имечко;

DETAIL OPTIONS — опции детализировки;

SHANDING — включение и отключение оформления;

SKY — включение и отключение оформления неба (детализировка);

TEXTURE MAPPING — включение и отключение оформления (детализировка поверхности);

SCREEN RESOLUTION — разрешение экрана (либо 320x200x256 цветов, либо 640x480x256 цветов);

SOUND — опции звука;

MUSIC — установка громкости музыки;

EFFECTS — установка громкости звуковых эффектов (про последние два пункта можно смело забыть, если у Вас есть активные колонки с регулировкой звука);

REINITIALISE JOYSTICK — заново откалибровать джойстик;
COMPUTER PLAYERS — тут необходимо решить, будут ли в гонке участвовать игроки, управляемые компьютером;
DIFFICULTY LEVEL — уровень сложности (всего их четыре).

Следующий пункт нашей остановки — **Race**. В нем не так много пунктов в отличие от предыдущего:

CHAMPIONSHIP — начать чемпионат;
SINGLE RACE — одиночные заезды.

Начнем с первого пункта. Выбрав его, Вы тем самым начинаете чемпионат смерти. Победить в нем может только тот, кто достаточно хорошо владеет машиной и в таблице результатов стоит не ниже третьего места. Чемпионат заключается в том, что Вы должны проехать шесть трасс подряд (о них мы поговорим ниже) и при этом занять первые места, иначе не будете допущены к следующему этапу.

Перед каждым заездом необходимо выбрать средство передвижения к победе. Всего их тоже шесть. Все эти многолошадные создания отличаются друг от друга по четырем параметрам: скорости, защите (броня), весу поднимаемого вооружения (оружию) и огневой мощи (энергия выстрела). Для удобства выбора, характеристики каждой машины представлены ниже.

1. KD-1 SPEEDER

Скорость — 6
Броня — 4
Оружие — 5
Энергия выстрела — 5

2. BESERKER

Скорость — 3
Броня — 5
Оружие — 6
Энергия выстрела — 6

3. JUGGA

Скорость — 4
Броня — 5
Оружие — 6
Энергия выстрела — 5

4. VAMPYR

Скорость — 6
Броня — 4
Оружие — 6
Энергия выстрела — 4

5. DUTRIDER

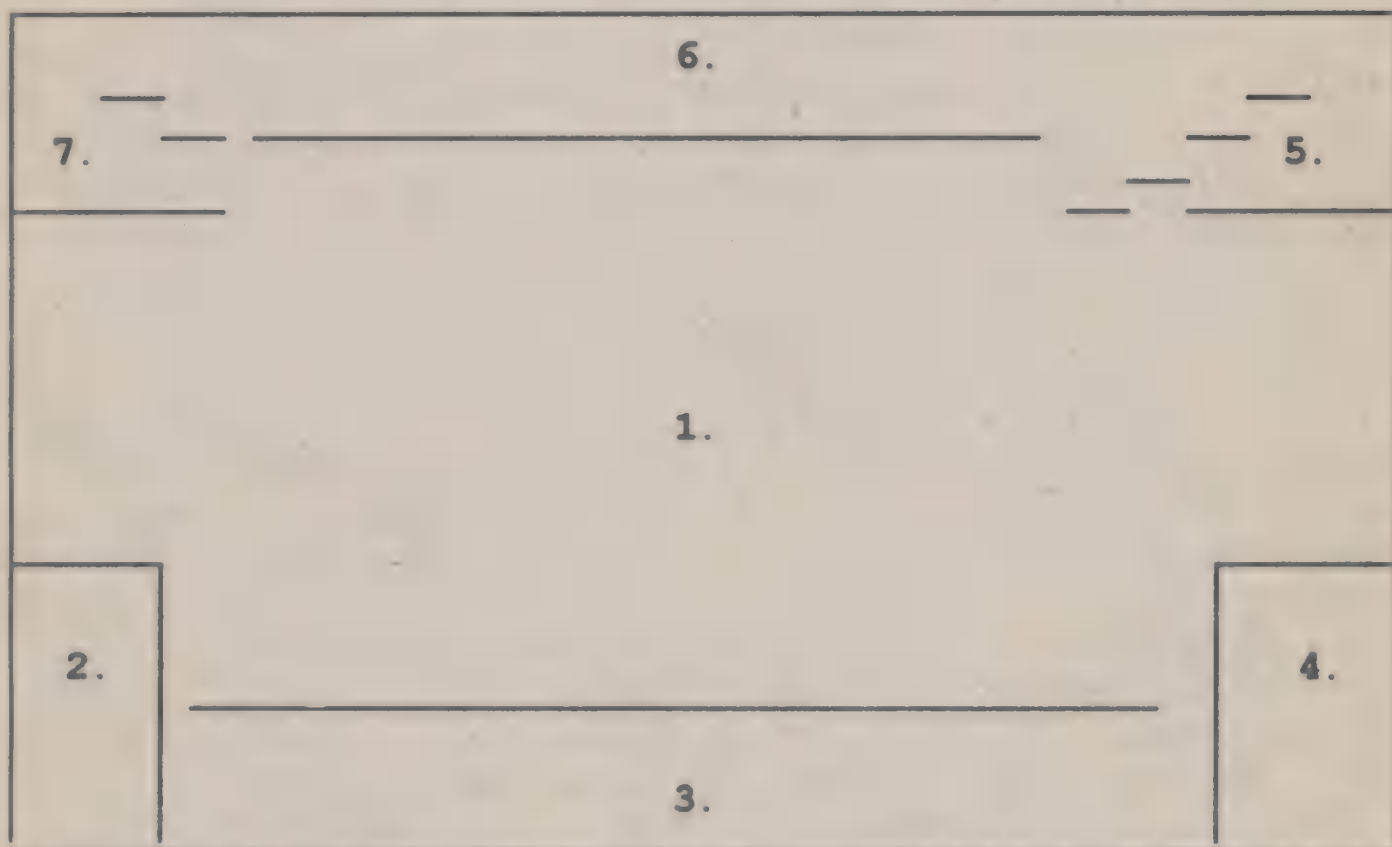
Скорость — 8
Броня — 3
Оружие — 4
Энергия выстрела — 5

6. FLEXI WING

Скорость — 8
Броня — 4
Оружие — 4
Энергия выстрела — 4

При выборе, каждый автомобиль (правда, только два из них похожи на “авто” в привычном понимании этого слова) показывается в трехмерном виде, поворачиваясь при этом вокруг своей оси. Выбирать трудно — глаза разбегаются, но надо. И, наконец, отдав предпочтение тому или иному “средству”, выступайте на тропу войны (трассы, гонки — называйте, как хотите).

После загрузки трассы Вы увидите примерно такой экран (все представлено схематично):



1. Основной экран. В нем будет постоянно видно дорогу, небо, вид “природных условий”, а также иногда будут маячить перед глазами “жертвы”.

2. Место, занимаемое Вами в рекордной таблице текущей гонки.

3. Место вывода текстовой информации (что-нибудь типа “Топливный бак пуст” или “Боеприпасов куча, капут врагам” и т. д.).

4. Карта трека с изображением всех движущихся и неподвижных объектов.

5. Ваш жизненный запас прочности (желательно поберечь).

6. Графическая информация о скорости, запасах топлива и боеприпасов.

7. Количество пройденных и оставшихся кругов.

А так **как** Вы теперь немного представляете, что постоянно будет перед глазами, то расскажу, **с** помощью каких кнопочек можно управлять выбранной горой железного хлама (но, правда, очень полезного хлама).

Управление на самом деле довольно простое.

Повороты на дороге:

Left — поворот влево;

Right — поворот вправо;

Up — акселератор;

Down — тормоз.

Стрельба:

Z — гашетка левого пулемета;

V — гашетка правого пулемета;

X — запустить ракету из левого отсека;

B — запустить ракету **из** правого отсека.

Другие кнопочки:

C или Space — задействовать устройство BOOST (ускорение);

P или Pause — пауза в игре (в этот момент можно делать все, что хочешь);

Esc — выход.

Немного расскажу о трассах. Всего их шесть (список смотрите ниже). Некоторые овальные, **как** большинство гоночных треков. Другие имеют массу сложнейших поворотов и крюков, сочетающихся с длинными прямыми участками, **на** которых можно разогнаться до головокружительных скоростей. Почти на всех трассах присутствуют тоннели и мосты, а также тупики, созданные специально для того, чтобы сбить Вас с истинного пути. Кроме того, для большего интереса авторы добавили хитрые объездные пути, используя которые, **можно** либо прилично оторваться от преследователей, либо найти большую кучу бонусов (разноцветных треугольничков, овалчиков **и** других геометрических фигур с рисуночком). Для пополнения боеприпасов, восстановления защиты, заправки бензином на трассах существуют специальные участки. Если по нему проехать или остановиться рядом, то произойдет частичная или полная заправка необходимым компонентом. Узнать где что, можно по знакам, расположенным рядом с каждой областью.

Гоняя по трассам, Вы можете управлять своим “авто” в нескольких режимах — находясь в кабине или наблюдая за ним с различных точек немного сзади **и** сверху.

В HI-OCTANE больший упор сделан на соревнования, а не на убийство противника. Поэтому очень полезным устройством, которым оснащены **все** машины, является BOOST. С его помощью можно ото-

рваться от любой бяки, сидящей у Вас ~~на~~ хвосте. Очень важным условием его работы является бензин, который тратится в больших количествах (нарек: не забывайте заправляться). А если BOOST использовать постоянно, то можно войти в режим SUPER CAR. В нем Ваша машина заправляется на халяву всем, чем только можно, продолжая при этом свой путь к победе. Дается этот режим только в награду за первые места ~~на~~ трех кругах (второй нарек: почаще обгоняйте конкурентов).

Хочу обратить ~~внимание~~ на одну особенность (для кого — приятную, а для кого — нет): из-за гуманизма создателей игры (а может быть для осложнения) в HI-OCTANE нельзя погибнуть. Если у Вашей машины полностью уничтожат броню (при этом на лобовом стекле Ваше машины будут появляться дырки от пуль), то появится следующая надпись: "Killed by Mad", что означает "Убит Медом" (а, может быть, "Убит Психом"), и Вы потеряете все набранные бонусы, которые могут подобрать другие. Потом появляется следующая ободряющая надпись, которая гласит: "Awaiting Repair" ("В ожидании ремонта"). После остается только дожидаться зеленый летающий дом с паучьими ножками, который является мобильной ремонтной мастерской, и продолжить гонку, стремясь догнать обитчика.

Теперь приведу список трасс, на которых придется бороться за победу.

1. AMAZON DELTA TURNPIKE. Предстоит проехать 11 кругов.
2. TRANS-ASIA INTERSTATE. Предстоит проехать 8 кругов.
3. SHANGHAI DRAGON. Предстоит проехать 9 кругов.
4. NEW CHERNOBYL CENTRAL. Предстоит проехать 8 кругов.
5. SLAM CANYON. Предстоит проехать 9 кругов.
6. THRAC CITY. Предстоит проехать 5 кругов.

Наверное, Вы можете догадаться сами, что первая траса самая легкая и в ней меньше всего хитростей, типа тупиков и объездов, а последняя самая сложная и навороченная.

В одиночных заездах (SINGLE RACE) все тоже самое, что и в чемпионате, только нужно выбрать помимо машины трассу.

Ну, в общем-то и все. Теперь все зависит только от Вашего мастерства.

Желаю удачи.

В. Ю. В.

INNOCENT UNTIL CAUGHT 2: PROVEN GUILTY

И — Divide by Zero ■ Psynosis

Г — 1995

О — 22,5 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

Продолжение игры "Не пойман — не вор" начинается на одной из планет, где некий персонаж по имени Джек Т. Лэдд мирно стоит и любуется природой. Точнее, поджидает кого-нибудь, кого можно ограбить. Вот и жертвы. Но стоящая рядом корова что-то очень громко замычала, и вдруг с неба опускается космический корабль, да не простой, а полицейский. Через несколько секунд Джек уже арестован непонятно за что. Да не кем-нибудь, а женщиной со странным именем Исанна Андропат. С этого момента начинается игра. Что хорошо здесь — играть можно как одним героем, так и другим — и ход игры будет разным. Выберите себе персонажа на свой вкус.

Все управление осуществляется мышью. Внизу Вы видите панель с пиктограммами, обозначающими определенные действия, которые может совершать Ваш персонаж: "Take" — брать предмет, "Use" — использовать, то есть бросать, открывать, нажимать, оперировать и прочее, "Walk" — идти, "Examine" — рассматривать, обыскивать, "Talk" — говорить. Есть еще пиктограмма "Using" — это использовать какой-то определенный предмет. Слева от этой панели — карта местности. Справа же — место для предметов. Туда переносятся взятые предметы и хранятся до использования. Если что-то не влезает, выкиньте ненужные предметы. Нажатие клавиши "Space" (или щелчок на пиктограмме "Status") выводит Вас в меню, где можно устанавливать параметры самой игры, записывать игру и загружать записанную ранее. В процессе игры Вам не встретятся такие ситуации, где Вы погибнете, поэтому, в принципе, игру можно и не записывать, если Вы намереваетесь пройти ее за один раз.

В той версии игры, в которую играл я, замечен один глюк. Когда Вы переходите на новый экран, а главный герой на нем никак не появляется, зайдите в меню и отключите звуковые эффекты (Sound Effects Off). После этого проблема устранилась.

Начнем слева направо, то есть СНАЧАЛА ИГРАТЬ БУДЕМ ДЕВУШКОЙ. Итак, из разговора с Джеком Вы узнаете, что он выкинул в космос гипердвигатель, но это еще не все. Для Вашего двигателя необходимо топливо, а его тоже нет. Но это все ерунда...

Возьмите аптечку (Medical kit) и коробку со столовыми приборами (Lunchbox). Откройте то и другое и достаньте оттуда: шприц (Syringe),

вилку (Fork) и нож (Knife). Поговорите с бортовым компьютером (Ship's computer) — он сообщит Вам, что корабль находится около некой планеты, где расположена добывающая колония. Обратитесь к консоли (Console). В левом нижнем углу есть несколько кнопок; нажмите ту, на которой написано "Survey". При этом на карте появится изображение этой планеты. Теперь нажмите на кнопку "Land", и Ваш корабль мгновенно опустится на землю. Снова переговорите с бортовым компьютером, и он даст Вам диагностический картридж (Diagnostic cartridge). Покиньте комнату через левую дверь, и в коридоре войдите в среднюю. Встаньте в лифт посреди комнаты, и Вы опуститесь на поверхность планеты.

В процессе разговора Исанна уговаривает Джека помочь ей найти топливо для корабля. Но тому не очень хочется помогать девушке, да еще арестовавшей его. Ну да ладно. Идите за Джеком направо. Вы окажетесь перед полуразрушенным зданием. Заходите в него.

Слева есть два прохода. Сначала идите в левый. Здесь Вы найдете большой компьютер с двумя дисководом (Disk drive). Точнее, это два компьютера — оба частично сломанных. Из левого дисковода возьмите дискету (Disk) и вставьте ее в правый. Вернитесь. Теперь войдите в правый проход. Здесь тоже будет подъемник, на который Вам нужно встать. Когда Вы спуститесь на один этаж, идите направо. Возьмите на полу кирку (Pickaxe). Поднимитесь на лифте вверх. Теперь поговорите с Джеком и попросите его спуститься на лифте (реплика 1). Когда Джек уедет вниз, возьмите нож из списка Ваших предметов и перережьте веревку (Rope). Еще раз обрежьте веревку (Cut rope) — теперь в руках у Вас будет моток троса (Cable). Займемся изготовлением "кошки". Для этого возьмите в руки трос и щелкните им на кирке — Вы получите "кошку" (Grappling hook). Теперь поговорите с Джеком, находящимся в шахте лифта (Elevator shaft) — он поднимется к Вам.

Сами садитесь в лифт и опускайтесь вниз. Но теперь уже пойдём налево. Оказавшись перед пропастью, возьмите в руки "кошку" и забросьте ее на потолок пещеры (Cavern roof). Ну и все — при помощи веревки (Grappling rope) пересеките пропасть!

Пройдя в следующую пещеру, на полу Вы обнаружите труп офицера колонии! Дело пахнет жареным. Обыщите труп — Вы получите идентификационную карточку (Identification card). Теперь вернитесь к лифту, поднимитесь вверх и пройдите к компьютеру. Вставьте диагностический картридж в консоль — Вы получите сообщение, что в главном компьютере испорчена одна из плат. Вставьте идентификационную карточку в разъем (PCMMCCCLIXIA Slot). Затем из левого компьютера (Secondary computer) выньте нужную плату (Circuit board) и вставьте ее в главный компьютер (Main computer). Теперь используйте консоль, и если

все сделано правильно, запись с идентификационной карточки перенесется на дискету. Выньте дискету и вернитесь на свой корабль.

Вернитесь в рубку и поместите дискету в бортовой компьютер. Теперь переговорите с ним и предложите прочесть дискету (реплика 1). На диске содержится ужасное сообщение о вторжении инопланетян из другого измерения. Снова переговорите с компьютером репликой 1 — мы должны остановить это вторжение! К счастью, Ваш компьютер может проследить его источник, и теперь на карте появляются еще две планеты.

Активизируйте консоль. Вы можете прочесть название любой планеты, нажав на кнопку "Data" и выбрав нужную планету. Нажмите на кнопку "Take off", и Вы окажетесь в космосе. Теперь, повторив схему полета и приземления, совершите посадку на планете под названием "Gelt".

Спуститесь на планету по приведенной ранее схеме. Вы находитесь в каком-то здании. Переговорите с хостессой (Hostessa) репликами 1, 5, 2 — при этом Исанна назовется женой какого-то крутого босса по имени Ксанвиер Зеб. Теперь Вы можете пройти направо.

Вы находитесь на лестнице. Поднимитесь к левой двери (фактически, это третий этаж). Поговорите с консьержем (Concierge) по всем вопросам — при этом Вы узнаете наименование одной из компаний, занимающейся чисткой стекол. Обязательно договорите до конца, пока не услышите об этом.

Ну вот, теперь пройдите в правую дверь (еще одним этажом выше). Поговорите с Руфью (реплики 2, 2) — тогда она разрешит Вам пройти к боссу в кабинет. Зайдите туда и говорите с боссом до конца, все время выбирая первую реплику. В общем, Ваш корабль переоборудовали под часть казино, но это не совсем хорошо, потому что не понятно, как спасти галактику, не имея корабля.

Теперь выходите и спуститесь на пару этажей ниже, в само казино. Поговорите с крупье (Croupier) — он предлагает Вам сыграть. Поговорите с игроком (Gambler) репликами 1, 3, 2, 2. При этом он даст Вам игральные фишки (Credit chips). Теперь еще раз обратитесь к крупье — он начнет игру. Смысл этой игры в том, что Вы должны взять две одинаковые карты, то есть доказать, что здесь играют не чисто. После этого вернитесь к боссу (повторите разговор с Руфью) и опять говорите с ним (выбирайте первую реплику). После того как Вы сообщите о шулерстве, босс согласится вернуть Вам корабль.

Спуститесь вниз и попробуйте войти в корабль (налево). Вам это не удастся, потому что нужно повидать еще одну вещь — маяк (Beacon). Вновь направляйтесь к боссу. В приемной уже будет находиться секретарша (Receptionist). Переговорите с ней (опять первая реплика), пока она не

сообщит, что в кабинет допускаются только мойщики окон. К тому же она даст Вам ключ от окна (Window key). Пройдите в кабинет и поработайте на консоли. Вы узнаете, что маяк находится на крыше этого здания. Ключом откройте окно и выходите на балкон.

Залезьте по выступу (Ledge) на крышу. Тут он и будет. Включите маяк и возвращайтесь на свой корабль. Включите консоль в рубке и нажмите на кнопку "Coordinates". Вы узнаете координаты, полученные от маяка (603704). Используя кнопочки внизу, введите эти координаты. Теперь выберите планету с названием "Broigus" и летите туда, как было указано ранее.

Какие-то военные забирают Ваш корабль. Идите направо и поговорите с полковником (Colonel). Возьмите на дорожке палку (Stick), а потом спустите с флагштока (Flag pole) флаг (Flag). Идите опять вправо — Вы попадете к озеру. Сбейте палкой фиолетовый фрукт (Fruit) с пальмы. Теперь вернитесь к кораблю и идите вниз. Вы окажетесь перед закрытым складом. Засуньте флаг в бочку с топливом (Oildrum) — получится некое подобие фитиля. Вот только поджечь его нечем. Поэтому вернитесь к полковнику и скажите ему, что хотите записаться в армию (последняя реплика). Он начнет что-то объяснять и снимет очки (Spectacles). Тут их и хватайте.

Теперь вернитесь к бочке и с помощью очков подожгите фитиль. Бабах! Охранник около танка побежит смотреть, в чем дело, и оставит чашку с кофе (Coffee cup). Осмотрите танк, затем возьмите шприц, наполните его соком фиолетового фрукта и вылейте сок в чашку. Теперь охранник обезврежен.

Залезайте в танк. Попробуйте обратиться к консоли (это система управления огнем). Вы узнаете, что танк от выстрела защищен предохранителем, который выключить можно только снаружи. Посмотрите в окно (Window) — таким образом, Вы попросите Джека выключить предохранитель. Отлично, теперь еще раз обратитесь к консоли. Треугольник — это вражеский танк, который нужно уничтожить. Стрелками наведите прицел, чтобы танк оказался точно в его центре. Жмите на кнопочку, и он будет уничтожен! Выходите. Солдаты благодарят Вас за уничтожение врагов. Пройдите чуть правее — здесь будет еще один маяк, используйте и его — у Вас будут новые координаты.

Вернитесь в корабль и введите эти координаты (525681). Взлетайте (Take off). Ваш бортовой компьютер сообщит, что перехвачен сигнал о бедствии. Таким образом, на карте появится четвертая планета, называемая "Lowe's planet". Летите туда. Выйдя из корабля, Вы окажетесь в компании людей.

Поговорите с Нармом, а затем с лидером колонистов по всем пунктам. Вы узнаете о монстре, терроризирующем население. Идите дальше. Пройдя мимо палаток, Вы окажетесь перед входом в пещеру. Возьмите коробку с маркировочными огнями (Pack of flares), автомат (Automatic rifle) и магазин с патронами (Ammunition clip). Присоедините магазин к автомату, поговорите с Джеком и входите в пещеру.

Смысл блуждания по пещере — найти большого синего монстра (Spawner). Вам будут мешать твари поменьше, их Вы можете расстреливать (нужно выбрать пиктограмму USING, тогда курсор заменится на перекрестие прицела). Чтобы не заблудиться, можно использовать маркировочные огни. Не только можно, но и нужно, чтобы заработать больше очков в игре.

Когда Вы доберетесь до монстра, сначала отстрелите ему клешни, а затем выстрелите в голову. Монстр сохся и умер, а Вы покидаете пещеру. Колонисты благодарят Вас. Садитесь в корабль, включите консоль и взлетайте (Take off). Нажмите на кнопочку "Survey", а затем — "Triangulate". Теперь дважды переговорите с бортовым компьютером, пока не выяснится, что он заражен вирусом. При этом автоматически отключается доступ к консоли, а это уже нехорошо. Отключить бортовой компьютер можно только снаружи, но ведь Исанна — крутая девушка!

Пройдите в комнату с лифтом, где Вы ранее спускались на планеты. Откройте панель управления воздушным шлюзом (Control panel) и вставьте в нее вилку. Теперь камера открыта. Заходите в нее, и Вы окажетесь в космосе. Подплывите к панели (Panel) и откройте ее. После такого действия бортовой компьютер будет отключен. Возвращайтесь назад — теперь уже можно обратиться к консоли. На карте появится новая планета — "Haven". Нажмите кнопку "Survey" и летите туда; садитесь кнопкой "Land". Выходите на планету.

Идите вправо и войдите в храм. Войдите в правую комнату — там должен стоять священник (High priest). Поговорите с ним по всем темам. Теперь выйдите из храма и идите направо дальше. Вы окажетесь перед странной платформой (Strange platform). Встаньте на нее — Вы упадете вниз и пришибете монаха. Но и это не все — Джек съест пожертвования, а это уже совсем плохо. Вас приговорят к смерти и посадят в камеру. Но это ерунда — вылезайте в окно.

Вы выплывете около входа на склад с едой. Идите туда. Вы увидите монаха — не обращайтесь на него внимание, идите дальше. На бочке возьмите мешочек с дрожжами (Bag of yeast). Вернитесь налево и высыпьте дрожжи в бочку (Vat) с вином. Вино выльется на монаха, и тот уйдет купаться. Идите за ним и заберите его одежду (Robe). Оденьте одежду — теперь Вы вылитый монах! Возьмите цветок (Flower) со скалы и выдерни-

те из цветка все пять лепестков (Petal), затем пройдите в камеру, где сидит Джек. Поговорите с ним дважды.

Вернитесь к озеру и положите там на землю цветок (точнее, то, что от него осталось). Идите направо и положите на пол первый лепесток, потом опять направо — там второй, и так кладите лепестки во все комнаты вплоть до камеры с Джеком. Последний лепесток Вы положите уже в камере. Выйдите из камеры — Джека схватят по подозрению непонятно в ~~жн~~ и отведут к лучу света. Неужели теперь он погиб? Вернитесь на корабль. Поговорите с бортовым компьютером — он уже в порядке, и сообщает, что для того, чтобы спасти галактику от вторжения, нужно уничтожить ворота, служащие “перевалочным пунктом” между измерениями.

Идите в комнату, где Вы использовали лифт, но теперь уже идите направо — Вы войдете в док. Войдите в дверь с красным огнем, а затем идите вниз. Возьмите вилку (Plug) и идите налево, пока не встретитесь с человеком, с которым надо поговорить насчет того, как бы закрыть ворота между измерениями. Он даст Вам разбитый кристалл — транзатрон (Shattered transatron) — единственный предмет, способный закрыть ворота. Сломал его, конечно же, Джек. Возьмите также электрический провод (Electrical cord) и присоедините к нему вилку. Получился небольшой удлинитель. Идите влево — Джек-то живой и невредимый! Возьмите еще один электрический провод и присоедините его к предыдущему — у Вас получится большой удлинитель.

Теперь пройдите на два экрана направо — Вы окажетесь в комнате, нижняя дверь которой завалена металлоломом. Пройдите вниз, и Вы увидите электромагнит (Electromagnet). Присоедините удлинитель к электромагниту, чтобы расчистить вход перед дверью. Войдите в дверь и возьмите нужную часть от транзатрона (Shard), которую к нему и присоедините. Теперь починенный транзатрон используйте на устройстве Аномалии Измерений (Dimensional Anomaly). Все! Ворота закрыты, и галактика спасена!

Ну вот, первая часть игры пройдена, теперь ИГРАТЬ БУДЕМ ДЖЕКОМ. Итак, поскольку Вы — преступник, то Исанна запирает Вас в камеру на корабле. Поэтому первая задача — выбраться оттуда. Понажимайте на выключатель (Switch) справа от Вашей камеры до тех пор, пока свет не сломается. После этого поговорите с катающимся туда-сюда роботом (Droid) — он полезет в камеру чинить свет, а Вас выпустит наружу.

Возьмите жвачку (Food pellet) на полу и воронку на стене (Funnel). Теперь идите налево (верхняя дверь) — Вы попадете в уже знакомый коридор. Пройдите к воздушному шлюзу и со шкафа возьмите ве-

шалку (Coathanger). Изогнув вешалку, Вы получите гнутую проволоку (Twisted wire). Теперь вернитесь в комнату, где Вы сидели в заключении, но теперь идите в левую нижнюю дверь. Вы попадете в комнату с реактором. Возьмите огнетушитель (Fire extinguisher).

Попшикайте огнетушителем на термозащиту (Thermostatic shield), после чего поговорите с роботом насчет того, что защита сломана — тот позовет Исанну на разборку. А Вы тем временем пройдите в рубку и возьмите там игрушку (Toy) и карточку (Pass card). Затем обходным путем вернитесь к реактору. Исанна оставила панель открытой (Open panel) — возьмите оттуда гипердвигатель (Hyperdrive).

Теперь пройдите в комнату с воздушным шлюзом. Вставьте карточку в панель управления (Control panel) — люк откроется. Выкиньте туда гипердвигатель и смотрите на вопли бедной девушки. Но поскольку она все-таки над Вами командир, приходится подчиняться — нужно найти топливо для корабля (какой-то газ). Спуститесь на планету, где Исанна Вас “обрабатывает”. Возьмите канистру (Fuel can), пожуйте жвачку — у Вас будет жеваная резинка, которой заткните дырку в канистре. Вставьте в канистру воронку и вернитесь на корабль. Кстати, теперь можно поболтать с бортовым компьютером. Пройдите к реактору, возьмите там газовый баллон (Gas canister) и спускайтесь на планету.

Идите направо, а куда же еще? Заходите в здание — здесь мы уже были. Возьмите шланг (Air pipe), пройдите дальше (к компьютеру) и там возьмите ключ (Key), после чего вернитесь назад. Посмотрите на снегоуборочную машину (Snowplough), и Вы увидите трубу от бензобака (Fuel pipe). Присоедините к ней шланг и подставьте под него канистру — теперь у Вас будет полная канистра бензина. Ключом откройте панель (Panel) снегоката — оттуда возьмите отвертку (Screwdriver).

Пройдите в комнату с компьютером и с помощью отвертки вскройте неразорвавшуюся ракету (Unexploded missile). Поковыряйтесь в ее внутренностях, а затем выньте из ракеты боеголовку (Warhead). Теперь вернитесь в предыдущую комнату и идите в другую дверь, к лифту. Спуститесь вниз и идите направо. Вы видите завал из камней (Rockslide). Заложите туда боеголовку, понажимайте на ее кнопки... Бабах! Проход расчищен — идите туда.

Здесь находится буровая машина. Возьмите канистру с бензином и залейте бензин в бензобак (Refueling tank). Вставьте ключ в замочную скважину (Keyhole) на той же машине — она заработает. Теперь поместите свой баллон для газа под выхлопную трубу (Gas outlet) — Ваш баллон наполнится необходимым веществом. Вернитесь на корабль, к реактору, и положите баллон на место (Canister holder). Теперь поговорите с Исанной — она расскажет Вам об инопланетном вторжении.

Так, теперь Вы сели на знакомую планету с военными. Выйдите из корабля. После того как его захватят, возьмите гаечный ключ (Wrench) прямо рядом с Вами, затем при помощи гнутой проволоки заведите мотоцикл (Scooter). Садитесь на него — мотоцикл перевезет Вас к складу. С помощью гаечного ключа отвинтите болты на решетке (Grille). Теперь идите к полковнику и поговорите с ним. Поговорите с Исанной — она приказывает Вам найти гироскоп. С маленького тента (Tent) снимите веревку (Guypore) и идите к складу.

Привяжите веревку к решетке, а затем — к мотоциклу. Используйте мотоцикл — и решетки как не бывало. Войдите внутрь склада и ~~возьмите~~ гироскоп (Gyroscope). Выйдите наружу и залезьте на танк. Исанна, находящаяся внутри, просит Вас отключить предохранитель орудия. Откройте панель управления пушкой (Cannon control box). Все, выстрел произведен, противник уничтожен. Солдаты благодарят Вас. Пройдите направо и попробуйте оперировать с маяком. Исанна снимет с него показания координат.

Вернитесь на корабль, пройдите к реактору и вставьте гироскоп на место (Navigation core). Поговорите с Исанной. Теперь Вы опускаетесь на планету, где находится большое казино. Исанна строго-настрого запретила Джеку покидать корабль, зная его натуру. Но нам тут тоже сидеть неохота. Поговорите с бортовым компьютером репликами 1, 3, 1. Джек убедит его, что Исанна в опасности, и получит разрешение покинуть корабль.

Спустившись вниз, поговорите с хостессой по всем темам. Она не позволяет пройти Вам в казино. Тогда поговорите с человеком (Man), снующим туда-сюда, и когда он выйдет из комнаты, сразу же идите за ним. Если сразу не получится, пробуйте еще раз. Выйдя из комнаты, идите в казино (первая дверь справа) и поговорите с крупье в красной рубашке. Вам предложат сыграть в необычную игру, в которую, как бы Вы ни играли, все равно проиграете. И проиграете не что-нибудь, а свой космический корабль.

А Вас отведут на кухню и отдадут в распоряжение повара. Возьмите колпак повара (Chef's hat). Теперь Вам надо приготовить такое блюдо, чтобы угодить повару. Берите ингредиенты в указанном порядке: Small jug, Large jug, Spices. Получившийся образец еды (Food sample) отдайте повару. Еда ему понравится, и он отпустит Вас. Поговорите с консьержем (реплики 4, 5) и после этого идите к боссу на верхний этаж.

Поговорите с секретаршей и входите. Поговорите с боссом. Поговорите с Руфью. Когда она уйдет, опять говорите с боссом и выйдите из кабинета. Поговорите с Руфью — Вы попросите, чтобы она помогла Вам вернуть корабль назад. Руфь согласна. После стонов, вздохов и аханий

войдите в кабинет (спросив разрешения у секретарши) и говорите с Руфью, затем с боссом. Он согласен вернуть корабль за 40 монет.

Идите в казино и говорите с игроком (Gambler) у второго стола. После этого из его кармана (Pocket) вытащите фишки (Credit chips) и отдайте их крупье. Теперь Вы должны выиграть 3 раза (чтобы у Вас стало 40 монет). Каждый раз при выигрыше записывайте игру. Если Вы выигрываете, то сможете узнать правила игры у игрока. Когда наберете нужную сумму, идите к боссу и отдайте ему деньги. Теперь корабль снова Ваш. Вернитесь в корабль и говорите с Исанной. Она расскажет Вам о сигнале бедствия, полученном с планеты с колонистами. Корабль садится на эту планету.

Выйдите из корабля и поговорите с Нармом. Он и Вам расскажет историю, как плохо живется колонистам, на которых периодически нападают чужаки. Поговорите с лидером колонистов (Colonist leader) — он попросит Вас принести яйцо чужих. Идите к пещере. Около пещеры попробуйте взять ботинки Нарма (Narm's boots). Собака не даст Вам это сделать. Дайте ей игрушку и теперь уже возьмите ботинки. Собственно, из ботинок Джек вынет носки Нарма, обладающие таким запахом, что к нему не приблизится ни один чужак. Теперь идите в пещеру. Целью блуждания по лабиринту являются поиски Нарма и кладки зеленых яиц. Когда Вы их найдете, поговорите с Нармом, возьмите яйцо (Egg) и выходите. Отдайте яйцо лидеру колонистов. Они, изучив его, смогут синтезировать газ, убивающий чужаков. Исанна тем временем ликвидирует большого монстра.

Вернитесь в корабль и поговорите с Исанной. Корабль взлетает. Еще раз поговорите с ней, и Вы узнаете, что бортовой компьютер подвергся заражению вирусом, а посему Вам необходимо совершить посадку на ближайшей планете. Идите на планету.

Идите вправо и войдите в храм. Войдите в правую комнату — там должен стоять священник (High priest). Поговорите с ним по всем темам. После этого поговорите с Исанной и идите в комнату с алтарем. Может потребоваться несколько раз говорить с Исанной и немного подождать, пока она не угробит монаха. Возьмите пожертвования (Sacrificial offering). За то, что Вы устроили такой погром, Вас обоих хватают и кидают в тюрьму. Вылезайте в окно — Вы нырнете в местный водоем.

Вы выплывете около входа на склад с едой. Идите туда. Вы увидите монаха — не обращайтесь на него внимание, идите дальше. На бочке возьмите мешочек с дрожжами (Bag of yeast). Вернитесь налево и высыпьте дрожжи в бочку (Vat) с вином. Вино выльется на монаха, и тот уйдет купаться. Идите за ним и заберите его одежду (Robe). Оденьте одежду. Возьмите цветок (Flower) со скалы и выдерните из цветка все пять лепест-

ков (Petal), затем пройдите в камеру, где сидит Исанна. Поговорите с ней дважды.

Вернитесь к озеру и положите там на землю стебель от цветка. Идите направо и положите на пол первый лепесток, потом опять направо — там второй, и так кладите лепестки во всех комнатах вплоть до камеры с Исанной. Последний лепесток Вы положите уже в камере. Выйдите из камеры — Исанну схватят и отведут на казнь к лучу света. Вернитесь на корабль. Поговорите с бортовым компьютером и сообщите ему грустную новость. К счастью, осталась еще возможность автопилота.

Выйдите в док и идите в дверь с красной лампой. Затем идите вниз. Возьмите телефонный справочник (Directory), и, полистав его, отыщите телефон Нарма. Идите налево, пока не встретитесь с человеком, с которым надо поговорить насчет того, как бы закрыть ворота между измерениями. Он скажет, что транзатрон, единственный предмет, способный закрыть ворота, находится у Нарма. Идите налево. Из луча света появится Исанна. Ура!

Вернитесь в комнату, где Вы брали телефонный справочник и включите консоль (Console). Так Вы вызовете Нарма. Выйдите в правую дверь и поговорите с Нармом — он отдаст Вам транзатрон (испорченный). Идите опять вниз и налево. Войдите в правую нижнюю дверь и возьмите нужную часть от транзатрона (Broken crystal), которую к нему и присоедините. Теперь починенный транзатрон используйте на устройстве Аномалии Измерений (Dimensional Anomaly). Еще раз ура! Ворота закрыты, и галактика спасена во второй раз и другим способом!

На этом и заканчивается очень приятная игра “Не пойман — не вор 2: вина доказана”. Что ж, мелкий жулик (и при этом большой герой) получает снисхождение у Исанны, а что же будет с ними дальше, возможно, когда-нибудь узнаем.

М.Лопатин

IN SEARCH OF DR. RIPTIDE

И — Mindstorm Software

Г — 1994

О — 1,7 Mb (shareware)

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

П — 80386

Доктор Риптайд был изгнан из научного общества после того, как опубликовал планы оружия массового уничтожения обитателей Мирового океана. И вот сейчас разведка сообщила, что Риптайд все-таки

сконструировал свое устройство, называемое Tuna-matic, и превращающее живое создание в вещество, годное только для продажи в качестве деликатеса. Риптайд нажил на этом деле большие деньги, продав на черном рынке это устройство. Сейчас он находится глубоко под водой в вооруженной базе около Австралии. Вам, ~~как~~ секретному агенту, предстоит встретиться с созданиями злого доктора и ловушками, которые он Вам приготовил. Если Вы достигнете лаборатории Риптайда, то знайте, что он уже ждет Вас! И он не будет сожалеть, когда пустит Вас на консервы! Вы садитесь в подлодку и отправляетесь на поиски доктора Риптайда.

Круто! Игра хоть и детская, но очень приятная. Хорошая графика и плавная музыка делают игру весьма комфортной.

Теперь Вы управляете маленькой подводной лодкой на одного человека и будете исследовать глубины. Глубоководный мир не так дружелюбно настроен, как хотелось бы. Живые создания в лучшем случае Вас не трогают, в худшем — убивают. Есть здесь одна особо вредная рыба — маленькая, серая, с зелеными плавниками. Несмотря на размер, за несколько секунд разрушает подлодку. Но и Вы можете постоять за себя, ведь на подлодке установлена ~~бесная~~ пушка с неограниченным числом выстрелов. Заботиться Вам придется о двух вещах: количестве воздуха (Air) и целостности корпуса (Shield). Воздухом Вы можете заправляться, поднявшись к поверхности, либо подобрав приз — шарик с буквой "А". Корпус чинится только если Вы возьмете шарик "S".

Свободному плаванию мешают две вещи: двери и узкие проходы. Для открывания дверей используются либо кнопки, по которым нужно выстрелить, либо ключи, которые нужно найти. В узкие проходы Вы можете попасть с помощью управляемого робота "Джейсон". Кстати, не всегда у Вас есть "Джейсон" изначально — иногда его можно "найти" в качестве приза. Уровень энергии робота тоже показывается на индикаторе. Когда он становится низким, нужно просто подвести его к основной подлодке.

По многим предметам можно и нужно стрелять. Бочки скрывают призы, сундуки — деньги. Есть в подземном мире и пещеры, в которые можно заплывать, но не во все — в некоторых сидят большие чудовища. В таких пещерах, и также и в обычных водах можно встретить еще несколько полезных предметов. Есть здесь шарики, дающие Вам возможность быстро стрелять, шарики, увеличивающие мощность выстрела, а также самое главное — части мощной автоматической пушки (по мере нахождения они показываются на индикаторе). И не забудьте, что "Джейсон" тоже умеет постоять за себя.

Смысл каждого уровня — проплыть к выходу (EXIT) и перейти на следующий. После окончания уровня Вам дают пароль, по которому впоследствии можно продолжить игру.

Управляющие клавиши:

Курсор — перемещение;

Space — выстрел;

Alt или Ctrl — переключение между “Джейсоном” и основной подводкой, а также входение в пещеру;

Esc — выход в меню;

F10 — быстрый выход в ДОС.

Теперь садитесь в лодку и спасайте подводных обитателей!

М. Лопатин

JAGGED ALLIANCE

И — Sir-Tech Software Inc.

Г — 1995

О — 50-70 MB

М — VGA

У — Mouse

З — Ad-Lib, Sound Master Pro/16/AWE-32 and 100% compatibles; Pro Audio Spectrum; GUS; Roland MT-32/LAPC-1 MPU401-interface General MIDI

П — 386/40, 1 MB RAM

На далеком тропическом острове растут “золотые” деревья, которые приносят огромную прибыль. Обработка плодов только с одного дерева приносит 500 долларов в день. Но вся монополия на производство находится в руках одного человека — LUCAS SANTINO. Среди жителей на острове потихоньку растет недовольство. Оно и понятно, ведь им ничего почти не достается. И вот, наконец, жители, объединившись под предводительством Джека (JACK), захватили одну из фабрик. Но отступающие враги прихватили с собой важную часть от ЭВМ фабрики. От потерь революционный пыл у жителей упал, и Джеку пришлось искать помощь на стороне. Как Вы уже понимаете, он наткнулся на Вас — отчаянного искателя приключений. Вы, естественно, согласились. Джек пообещал выделять Вам средства, а так же и для оплаты Вашей команды.

Итак, в этой игре Вам предстоит руководить действиями Вашей команды (в дальнейшем называемой наемниками). Ваша команда будет состоять максимально из восьми человек. Но сначала Вам предстоит еще набрать эту команду на полученные деньги.

Как уже говорилось, Вам придется занять весь остров, попутно развивая производство и охраняя захваченные сектора. Остров состоит

из 60 секторов, из которых только один (60) сектор Ваш. На нем находятся Ваши база и завод, рассчитанные на обработку 20 деревьев.

Управление в игре осуществляется мышью. Основной является левая клавиша мыши. Чтобы не повторяться, в описании принято два сокращения: ЛК — левый клик мыши, ПК — правый клик мыши.

Описание составлено в основном по картинкам-меню, поэтому чтобы не возникало лишних недоразумений, для начала прочитайте все описание сразу, а потом переходите к изучению игры.

О самой игре могу сказать только одно: меня очень огорчило отсутствие артиллерии или хотя бы ручных ракетных установок. Красивая графика, хорошее звуковое сопровождение, куча сражений — что еще нужно для любителей стратегических игр?

I. НАЧАЛО ИГРЫ

После загрузки перед Вами появится меню: "1 NEW GAME 2 CONTINUE GAME 3 QUIT TO DOS". Первый и последний пункты объяснять, думаю, не стоит. Третий пункт (CONTINUE GAME) загружает игру. Если перед выходом из игры Вы пользовались QUICK SAVE через меню F10 и не закончили день, то после загрузки Вам предложат его продолжить.

Далее Вам предложат на выбор три уровня сложности: легкий, нормальный и трудный. В зависимости от уровня меняются начальная сумма денег и количество противников в секторах.

II. NEW GAME

Выбрав этот пункт, Вы попадаете в первое меню-заставку, т. е. в свой "офис". Сюда Вы будете попадать каждый вечер. Здесь Вы сможете набрать или пополнить команду наемников. Кстати, начать игру без хотя бы одного наемника не удастся.

В комнате находятся следующие ключевые предметы, при наведении на которые курсора появляются сопутствующие надписи:

- кровать — SLEEP — переход к следующему дню;
- ящик над кроватью — CONTROL PANEL — здесь можно сделать необходимые Вам установки по игре, о них будет рассказано ниже;
- "дипломат" на столе — CONTACT A. I. M. — связь со школой наемников, где можно набрать себе команду;
- календарь: картинка — SAVE GAME, численник — RESTORE GAME;
- дверь — LEAVE — выход из игры в начальное меню;
- окно — VIEW TEAM — в этом пункте Вы увидите свою команду, а также получите следующую информацию по игре:

DAY — текущий день;
DIFFICULTY — уровень сложности игры;
SECTOR WON — количество занятых секторов;
SECTOR LOST — количество потерянных секторов;
SECTOR OWNED — общее количество Ваших секторов;
LAST SECTOR GAINED — номер последнего занятого сектора;
FACTORY CAPACITY — максимальное число деревьев, плоды которых фабрика может обработать;
TOTAL TREES OWNED — количество плодоносящих деревьев;
EXPENSES — оплата услуг (GUARDS — охранников, TAPPERS — рабочих, TEAM — наемников, TOTAL — общая сумма выплат);
REVENUE — доход (TREES — с обработки деревьев. TOTAL — общая сумма дохода);
FUNDS — итоговая сумма денег, которыми Вы распоряжаетесь.

III. НАБОР КОМАНДЫ

Команду наемников можно набрать или дополнить, находясь в комнате только вечером. Для этого наведите курсор на “дипломат” (перед Вами появится надпись CONTACT A.I.M.) и сделайте ЛК мышью. Вы попадете в новое меню-картинку, состоящую из нескольких окошек.

В левом верхнем окне помещается фотография наемника, а под ней его имя. Для найма подведите стрелку мыши к фотографии и нажмите ЛК — появится небольшая заставка в середине экрана с сообщением от наемника. Нажмите ЛК еще раз, и заставка исчезнет. Если наемник согласен, то его фотографию перечеркнет синяя черта с надписью ON ASSIGNMENT, а его лицо появится в одном из восьми квадратов с правой стороны картинки.

Слева от фотографии, в соседнем окне, дана характеристика того бойца, чью фотографию Вы видите:

SALARY — дневная оплата.

HEALTH — здоровье наемника. При ранениях уменьшается, и соответственно уменьшается количество ходов и сила.

AGILITY — количество ходов. За основу взято 25 шагов на 100%, т. е. если в таблице напротив этого пункта стоит, например, 79, то это значит что при отсутствии ранений и “усталости” во время боя наемник сможет распоряжаться где-то 20 ходами.

DEXTERITY — сила наемника. Этот показатель очень сказывается при открывании ящиков, а также на перемещениях наемника, в частности на преодолении водных преград.

WISDOM — способность оценивать ситуацию, обучаться. Тем, у кого этот показатель не очень велик (меньше 30), придется повторять

приказ на движение через весь сектор 3 — 4 раза. Могут возникнуть и другие небольшие трудности.

MEDICAL — способность к оказанию медицинской помощи во время сражения. Чем выше данные “врача”, тем быстрее он вылечит раненого и при этом затратит меньше препаратов.

EXPLOSIVES — способность к работе с взрывчаткой. Все, у кого присутствует такой талант с показателем хотя бы 30, могут с помощью миноискателя отыскивать мины. Но для разминирования уже необходим специалист с **EXP CLASS** равным 3 и **EXP** равным 65. В этом случае перед разминированием такой “специалист” у Вас сначала спросит разрешения и затем возьмется за мину. Шанс к успеху в приведенном случае можно оценить как 2 против 5, так что жизнь сапера в Ваших руках.

MECHANICAL — в этом пункте можно узнать, как успешно наемник умеет обращаться с инструментами, не поломав при этом ни предмет, ни собственные руки. Как и всегда, чем выше рядом стоящая цифра, тем больше наемник может исправить повреждений за день. Обычно у механиков при найме с собой есть **TOOL KIT**.

MARKSMANSHIP — меткость при стрельбе. Цифра 50 говорит о том, что наемник из двух мишеней подберет одну. Но при этом на поле боя надо учитывать расстояние и оружие.

EXP CLASS — уровень подготовки наемника. Под этими двумя окнами находится третье окно, в котором даны послужной список и амундация наемника (переключается **GEAR/BIO**). Справа находятся восемь окон, в которых показаны Ваши нанятые бойцы. При наведении на окно стрелки мыши появится надпись **FIRE**, если наемник находится уже на базе, или — **MOVE**, если он только что нанят.

Внизу есть еще несколько пунктов:

EXIT — выход из меню. Вам предложат вертолет за некоторую сумму. Он нужен для перевозки солдат на базу. В случае отказа сделка не состоится.

INFO — справочные данные (**CURRENT STATUS**). В нем можно узнать следующую необходимую информацию:

COMPLETED DAYS — число истекших дней.

SUCCESS POINT — число удачных боев.

#HIRINGS — общее количество нанятых бойцов.

#FATALITIES — число убитых наемников.

#TERMINATION — число уволенных наемников (**FIRE**).

#RESIGNATION — число дезертиров, ушедших от Вас самостоятельно.

#NON-PAYMENTS -

CURRENT TEAM SIZE — число наемников в команде.

Средние показатели на команду:

AVG.HEALTH,
AVG.AGILITY,
AVG.MARKSMANSHIP,
AVG.WISDOM.

AVG. SALARY — средняя стоимость одного наемника.

MINIMUM TEAM COST — наименьшая оплата команды.

MAXIMUM TEAM COST — наибольшая оплата команды.

CURRENT BALANCE — текущий баланс “фирмы”.

ESTIMATED COST — оплата наемников, рабочих и охранников.

ESTIMATED INCOME — дневная прибыль.

ESTIMATED BALANCE — завтрашняя сумма денег.

OVERALL RATING — оценка Ваших действий.

GEAR/BIO — переключатель третьего окна (список/оснащение).

<- -> — выбор наемника. Можно выбирать также мышью. Для этого наведите ее на первое окно и сделайте ПК мышью. Лица будут сменяться по кругу.

FUND\$20000 — а это просто Ваши деньги. После закупки команды нажмите EXIT. Вам предложат вертолет для перевозки команды и Вы вернетесь в свою комнату. В случае отказа покупка просто не состоится. На этом день заканчивается. Сначала придется ограничиться плохо оснащенными и обученными наемниками. Это связано в основном с деньгами, потому что оплата одного “специалиста” за день составляет восьмую часть Ваших средств на начало игры.

При наличии свободного места в команде (если наемников меньше восьми) к Вам могут на работу придти коренные жители (по одному в день). Они приходят почти без всего, но и не требуют оплаты за свои услуги. Когда Вы попадете в новый сектор, коренной житель что-нибудь Вам сообщит об этом секторе.

IV. “НОВЫЙ ДЕНЬ”

Итак, Вы набрали (дополнили) команду, и на этом день оканчивается. Остается лечь на кровать (ЛК мыши на изображении кровати) и “проснуться” на заре нового дня.

С новым днем приходит новая игровая картинка. Основную часть экрана занимает карта острова, разбитая на 60 квадратов. Вначале 59 квадратов темного цвета и только 1-светлого. Этот последний, пока единственный, квадрат является Вашей базой, на которой находится и фабрика по обработке плодов, и остальные 59 квадратов Вам придется завоевать. На Вашем участке карты точками обозначены следующие объекты:

зеленым цветом — деревья TREES (основа Вашего экономического процветания);

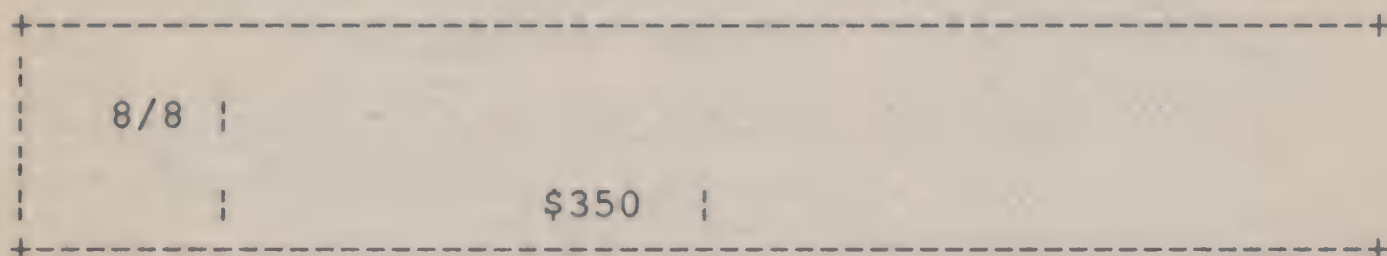
черным рядом с зеленым или в других секторах — растущие деревья;

желтым — работники TAPPERS (на одно дерево три работника);

синим — охранники GUARDS; они автоматически защищают территорию при отсутствии на ней наемников;

белым — наемники, которые выставляются Вами в начале каждого дня.

Под картой размещены переключатели и справочные окошки, условно разделенные на четыре части.



В первой, крайней левой, части расположены окна, относящиеся к управлению наемниками. Сделав ЛК мышью на TEAM, можно выставить или убрать свою команду наемников на один из светлых квадратов карты. Наведя на один из светлых секторов карты стрелочку мыши снова нажмите ЛК. В этом секторе появится линия из белых точек: одна точка — один наемник. Чтобы отозвать наемников из сектора сделайте ПК мышью. Установку и снятие наемников можно производить только в начале дня, и только всю команду на один сектор. Под TEAM находятся две цифры, разделенные слэшем. Первая цифра показывает количество солдат, готовых к активным действиям. А вторая — общее количество солдат на базе. Еще ниже находится самый главный пункт этого меню, в котором можно перевооружить, обучить и уволить Ваших солдат, а также посмотреть их характеристики. Это окно в основном меню также показывает оплату наемникам. Подробнее о нем будет рассказано в главе V.

Во второй части находятся окна, позволяющие распределять охранников и рабочих. Сделав ЛК на окне GUARDS, Вы можете поставить охранников на своих секторах. Правила расстановки такие же, как и у наемников, только каждое нажатие означает одного охранника.

Охранников не может быть больше восьми. В случае нападения на Вашу территорию (если там нет наемников), они будут автоматически защищаться.

Во время боя появится небольшая табличка из трех пунктов:

+-----+-----+-----+		
ENEMIES	GUARDS	TAPPERS
нападающие	охранники	рабочие
6	4	3
+-----+-----+-----+		

Рядом находится общее число охранников. Если в секторе, подвергшемся нападению, находятся и наемники, то в сражении будут принимать уже три стороны: охранники, наемники и Ваш противник. Ходы предоставляются всем по очереди. Не стреляйте в охранников (они в синей форме) — они сражаются за Вас.

Кликнув на TAPPERS, можно расставить рабочих. Правила расстановки такие же. На каждое дерево требуется по трое рабочих. Но больше чем нужно для обработки, выставить не получится (на одну зеленую точку будет приходиться одна желтая). Рядом стоящая цифра показывает общее число рабочих в данный момент игры.

Два числа под TAPPERS показывают количество занятых охранников и рабочих, которым Вы выплачиваете зарплату, и количество людей, которыми Вы можете распоряжаться, соответственно. Чтобы при необходимости увеличить вторую цифру, Вам придется либо поднять зарплату, либо за текущий день завоевать два — три сектора.

Напротив GUARDS стоит следующее окно — SALARY. Число под этим окном показывает зарплату рабочим и охране (одному человеку). Нажав ЛК на окошке с \$35, Вы увидите изменение цвета окна, теперь, нажав ПК, можно увеличить эту сумму. С увеличением выплаты в окне под TAPPERS будет увеличиваться вторая цифра (количество нанятых). Когда наймете необходимое число людей, снова нажмите ЛК и выйдете в основное меню (окошко примет прежний цвет).

И последние два окна — COST и число под ним — общая сумма выплат рабочим и охране. Она берется из произведения SALARY на количество занятых охранников и рабочих.

В третьей части расположены окна, относящиеся к производству. Сделав ЛК на TREES, Вы увидите, где находятся фабрики по обработке плодов (на карте появятся черные “здания” в нескольких секторах), а также узнаете об их занятости. Первая цифра показывает количество обрабатываемых деревьев, вторая — максимальное число деревьев, плоды которых фабрика может обработать. Когда числа сравняются, то постарайтесь захватить новую фабрику. Первая пара чисел под TREES показывает соотношение количества плодоносящих деревьев к мощности фаб-

рики. А вторая пара — соотношение обрабатываемых деревьев к их общему числу.

Следующее окно REVENUE — показывает прибыль с обработки деревьев за день, вернее число под этим окном.

Ниже находится еще пара информационных окон:

PROJ.BAL. и число со знаком доллара — в основном режиме показывает количество денег на Вашем счету. При нажатии ЛК на окне с деньгами, Вам выдадут баланс фирмы. Он состоит из следующих пунктов:

PER TREE — прибыль с одного дерева.

TOTAL — общая прибыль.

TEAM — зарплата наемникам.

TAPPERS — зарплата рабочим.

GUARDS — зарплата охранникам.

TOTAL — общая сумма выплат.

DAY — текущее число.

CURR.BAL. — деньги на Вашем счету.

PROJ.BAL. — завтрашняя ожидаемая сумма денег.

NET DIFF. — прибыль за день.

OK — выход из меню.

И в последней части Вы увидите надпись SECTOR и число, означающее номер сектора, в котором Выставляете своих людей или находится курсор. При движении курсора по секторам число изменяется.

И последнее окно — ОК — переход на следующий уровень игры.

В меню-карте задействованы еще две клавиши: T — вкл/выкл сообщений и L — выдает последнее сообщение.

После расстановки людей, нажимайте ОК, переходите на следующий уровень, где начнется основная игра по захвату новых территорий. Если есть хоть один наемник с назначением ON DUTY, надо сначала указать стартовый сектор (поместить туда наемника), либо изменить ON DUTY на другой пункт. Если Вы начнете день без команды, то Вам придется коротать время в 60 секторе с помощью клавиши C, а также при необходимости перераспределять охранников.

V. ОСНАЩЕНИЕ НАЕМНИКОВ

Итак, Вы сделали ЛК на окне \$1420 и попали в новое меню. Верхняя полоса разделена на восемь частей, в каждой из них Вы увидите надпись ON DUTY. Кликнув по нему мышью, Вы вызовете небольшую табличку, которая отражает состояние наемника. Здесь можно сделать следующий выбор:

ON DUTY — боевое дежурство;

REST — отправить на отдых;

TRAIN:PHYSICAL — физическая подготовка. При достижении каких-либо результатов на этом поприще понемногу будут увеличиваться AGILITY и DEXTERITY;

MEDICAL — обучение медицине;

EXPLOSIVES — обучение работе с взрывчаткой;

MECHANICAL — техническая подготовка;

MRKSMNSHIP — обучение стрельбе;

DOCTOR — врач по лагерю. Действует при наличии подготовки и медоборудования в основной, правой руке наемника;

PATIENT — отправить на лечение, если наемник ранен. При выборе этого пункта на фотографии наемника появляется число с отрицательным знаком, означающее количество “ранений”;

REPAIR — ремонт предметов на базе. Также требуется подготовка и инструмент. Можно починить сломавшееся или найденное оружие;

FIRE — увольнение (по жалобам сослуживцев). Все вещи наемника остаются на базе, но учтите — он к Вам больше не вернется. Название пункта, которое Вы выберете, появится в верхней полосе над фотографией наемника, однако, на поле боя можно отправить наемника только с помощью ON DUTY.

Под этой полосой находится ряд с фотографиями наемников. Кликнув по фотографии, Вы попадете в новое подменю, в котором Вы оснащаете наемников, а также можете получить справку о предмете (для этого следует навести стрелку и сделать ПК). В верхнем левом углу новой заставки Вы видите ту же фотографию, по бокам которой находятся две стрелки для перемещения бойцов. Ниже находится таблица с имеющимся у Вас снаряжением и его количеством. Рядом с таблицей также расположены две стрелки с переключателем между ними. Переключателем можно изменить, немного, таблицу. В исходном положении она показывает количество предметов, а во втором — состояние каждого предмета в процентах. То есть в место цифр появляется полоска, закрашенная красным. Полностью работоспособный предмет имеет полную красную полосу. Подробности о предметах Вы найдете ниже. Слева от таблицы схематически показан человек, вокруг которого расположены таблички со стрелками, направленными на ту область, где будет размещаться выбранный Вами предмет. Правая рука отведена в сторону и является основной действующей рукой, т. е. для использования предмета, его нужно поместить в эту руку. Чтобы переместить что-либо между таблицей и “человеком”, надо сделать ЛК мышью на вещи, она “прилипнет” к курсору, и указать ее новое положение. С помощью ПК мыши можно получить информацию

о предмете. Для увеличения “грузоподъемности” надо одеть жилет, в котором имеется от 2 до 5 карманов. На одно место можно положить несколько небольших одинаковых предметов (патроны, детонаторы и пр.). Специфические инструменты лучше оставлять на месте (докторский чемоданчик, отмычки и др.) потому, что для работы с ними требуется опыт, и не все могут с ними работать. Чтобы выйти из меню, сделайте ЛК на фотографии.

Под полосой с фотографиями находятся имена наемников, а еще ниже столбиком даются характеристики наемников.

Нижняя часть экрана разделена на две части. В левой части — опять таблица с характеристиками, числа в которой появляются во время оснащения. В правой части указана оплата наемникам в зависимости от их действий и кнопка с надписью ОК, необходимая для выхода из меню.

VI. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Вы расставили на карте наемников, охранников и рабочих. Теперь осталось нажать ОК, и перед Вами возникнет новый экран. Основную, центральную, часть занимает игровое поле. На нем Вы можете увидеть здания, людей и пр. Сначала в Вашем 60 квадрате находятся только Ваши люди: группа в центре экрана — наемники. Наведя на них курсор, Вы увидите их имена. Далее, возле желтоватых деревьев, трудятся рабочие (трое у одного дерева), а также в синей форме ходят охранники.

На верхней полосе находится следующее:

1. Самая первая цифра обозначает номер сектора, где Вы находитесь.

2. DONE — во время боя передача хода противнику.

3. TRAV — чтобы воспользоваться этим пунктом, надо собрать у края сектора (в который хотите попасть) всех наемников. Затем, войдя в TRAV, выбрать нужную сторону света. Например, если наемники стоят у верхнего края поля, то нужное направление будет NORTH.

При расстановке охраны учтите, что передвижение между секторами возможно только по сторонам света. Говоря другими словами, движение по диагонали между секторами запрещено.

4. INV — так как можно задействовать предмет, находящийся только в правой руке, а по ходу игры требуется, скажем, заменить пистолет на аптечку, то, войдя в этот пункт, можно проделать данное действие. Все делается, как и во время вооружения. После убитых часто остаются вещи. Чтобы их поднять, надо поставить наемника на предмет и, войдя в меню, поднять его ЛК мыши и положить на свободное место. Есть еще один способ: нажмите на CTRL и держите ее. Появится изображение руки, наведите его на предмет, и “рука” покраснеет. Теперь сделайте ЛК

мышью (не отпуская CTRL) и наемник, подойдя к предмету, подымет его. Останется всего лишь положить предмет на свободное место. Это действие во время боя возможно при наличии необходимых ходов. Поэтому лучше собирать все после победы, когда количество передвижений у Вас неограниченно, кроме патронов и оружия при их отсутствии.

5. MAP — показывает карту острова и дает информацию об охранниках и секторах (внизу экрана). Здесь же можно перебросить охранников из одного сектора в другой. Допустим, Вы захватили новый сектор и хотите прибрать еще один, но боитесь, что в Ваше отсутствие противник отобьет сектор (такое случается). Тогда Вы наводите стрелочку на квадрат, из которого хотите взять людей, и нажимаете ПК (одно нажатие — один человек). Затем перемещаете стрелку в нужный сектор и нажимаете ЛК (на экране появляются светло-синие точки), тогда появляется возможность сохранить сектор. Охранникам требуется какое-то время на дорогу. Под картой находится информация об охранниках:

STATIONARY GUARDS — количество охранников, находящихся на местах.

GUARDS IN TRANSIT — число пересылаемых охранников.

TOTAL GUARDS — общее число охранников.

AWAITING DEST — количество отбывающих из сектора охранников.

FROM SECTOR — номер сектора, откуда уходят охранники.

MIN.TRAV.HRS — время, необходимое на дорогу. Показывается только при наведении на нужный сектор курсора.

OK — выход.

6. OPT — меню опций (такое же, как и в комнате):

SOUND FX — звуковые эффекты.

MUSIC — музыка.

FAST SCROLL — быстрое перемещение игрового поля.

ALT SCROLL — перемещение поля при нажатии ALT и ведении мыши в нужную сторону.

SHADOWS — тени от предметов.

SUBTITLES — “высказывания” наемников о найденных предметах и боевой обстановке.

ITEM INFO — справочное окно о предметах в INV и в начале дня при переоснащении наемников. Вызывается ПК мыши на предмете.

SHOW PATHS — показывает цепочкой следов путь к цели.

FAST ANIMS — убыстряет движение фигурок на экране.

STEP SOUNDS — звук шагов и передвижения.

DAY REPLAYS — в конце дня на карте покажет Ваши подвиги.

FAST FIRING — в отключенном состоянии показывает в прицеле число ходов, затрачиваемых при выстреле. При включенном пункте стрельба производится сразу, т. е. с помощью ПК мыши появляется прицел, и при первом же нажатии ЛК наемник стреляет.

SAFETY MOVE — безопасное передвижение. При включенном пункте для передвижения потребуется два клика мышью. После первого курсор покраснеет, а после второго наемник начнет двигаться.

MERC OKs — подтверждение приказа голосом. Выключенный пункт (OFF) обозначен черным цветом, а включенный (ON) — желтым. Также внизу есть три надписи: **CONTINUE GAME** — продолжить игру, **QUICK SAVE** — отложить результат дня (во время боя не действует), **QUICK RESTORE** — загрузить текущий день, если использовалось **QUICK SAVE**.

7. **ABORT** — и так понятно. Сначала Вам предложат начать заново текущий день и, при согласии, Вы окажетесь в том же секторе, откуда начали день. При отказе Вы попадете в вечер предыдущего дня.

8. Желтый прямоугольник, который постепенно темнеет, — часы. К концу дня необходимо закончить боевые действия, иначе после небольшой “перестрелки” Вас вышвырнут из этого сектора.

Далее по бокам, с двух сторон, имеются фотографии наемников с тремя цветными полосками. Полоски показывают: 1) красная — здоровье (при ранениях закрашиваются белым, при лечении в бою белая часть полоски заштриховывается); 2) синяя — силу (если полоса “упала” до нуля, то наемник падает); 3) оранжевая — количество ходов, которые при ранениях и длительной ходьбе уменьшаются. Наведя на рамку с полосками стрелку мыши и нажав ЛК, Вы получите характеристику бойца. При нажатии ПК мыши фотография перевернется и появится три новых пункта:

MAX AIM — прицельная стрельба, отнимающая большее количество ходов.

RSV PTS — резервирование ходов под выстрел во время передвижения врага.

MUTE — соблюдать молчание при передвижении. Включив нужные пункты, нажмите еще раз ПК.

Внизу находится еще одна полоса, состоящая из семи клеток, в которых будут изображены предметы, имеющиеся у наемника. На крайней левой клетке нарисована рука. Эта клетка показывает, какая вещь находится в правой руке, и которой можно что-нибудь сделать. В этой полосе также можно перемещать предметы, не заходя в INV. Для замены предметов, находящихся в руках (две крайние клетки), наведите стрелку на правую клетку и сделайте ПК мышью. Чтобы переложить из жилета (пять центральных клеток) в действующую руку, надо сделать ЛК на

нужном предмете и, переместив предмет на левую клетку с рукой, нажать ЛК еще раз. Предметы поменяются местами. То, что было в правой руке, с помощью ЛК положите на свободное место. Сделав ПК на пяти центральных клетках, Вы попадете в меню INV. Чтобы поменять предметы, находящиеся в руках (крайние клетки), сделайте ПК на крайней правой клетке.

VII. УПРАВЛЕНИЕ НАЕМНИКАМИ

Итак, Вы сделали все необходимые расстановки и попали на игровое поле. Всегда в начале дня перед Вами будут Ваши наемники. Чтобы обратиться к наемнику, надо нажать либо клавиши F1-F8, либо ЛК мыши, предварительно наведя ее на фото наемника или на его фигуру, отыскав его на поле. Первое нажатие просто его покажет, переместя центр поля, а второе передаст на него управление. Фотография действующего наемника будет выделена желтым цветом, а сам он на игровом поле — белым. Выбрав бойца, укажите ему курсором новое место и нажмите ЛК. Курсор покраснеет и, если Вы не передумали, нажмите ЛК еще раз. Для того чтобы наемник нагнулся, надо, наведя на него курсор, сделать ПК мышью — курсор покраснеет. Теперь нажмите ЛК, и боец присядет. Для разворота на месте по очереди сделайте ПК и ЛК, предварительно направив курсор в нужную сторону. Перемещение по своему сектору не лимитировано, но отнимает силу и энергию. Во время боя количество ходов показано в правом нижнем углу фотографии. Число ходов, затрачиваемое на передвижение, зависит от типа местности. Поставив курсор в нужное место, немного подождите, и тогда в центре курсора появится число ходов, необходимых наемнику для передвижения.

Если во время боя Вы приказали, например, наемнику дойти до определенного места, а у него за один ход это не получается, то его фотография будет в синей рамке. На следующий ход наведите на нее курсор. Появится надпись CONT, сделайте на ней ЛК и наемник пойдет дальше. Чтобы передвинуть всю команду сразу, наведите курсор на нужное место и сделайте ЛК мышью и сразу, не отпуская, ПК. На месте курсора появится надпись ALL, нажмите еще раз ЛК, и все наемники направятся в указанное место. Любую команду можно отменить клавишей ESC, если она еще не выполнена.

Чтобы воспользоваться предметом, находящимся в “руке”, нажмите ПК мыши. Допустим, что в “руке” есть пистолет, тогда при нажатии ПК появится прицел. Наведя его на врага (прицел покраснеет), стреляйте ЛК мыши: прицел станет квадратным, и в нем появится число ходов, которые отнимет выстрел. ПК мыши можно при нажатии изменить это число. Если Вы оставите достаточное количество ходов, то сможете

выстрелить во время хода противника, при условии что наемник видит врага. У каждого предмета свой рисунок (аптечка — крест; инструментальный ящик — гаечный ключ). Если наемник не умеет с чем-то обращаться, появляется знак вопроса. На поле боя постоянно попадают ящики или вещи убитых. Наведя на них курсор (он изменится на крест), нажмите ЛК мыши. Вместо креста появится рука (если в этот момент нажать еще и ПК мыши, то можно увидеть поднимаемый предмет). Нажмите ЛК еще раз, и (во время боя только при наличии ходов) наемник, открыв сначала ящик, возьмет находку. Перед Вами появится картинка из пункта INV, и можно будет положить предмет на свободное место. Так как пополнить боеприпасы можно только на новой территории, то подбирайте все.

Клавиши D, T, I, M, O, A дублируют верхнее меню;

S — выдает характеристики всех наемников;

P — пауза;

F10 — меню опций с QUICK SAVE;

C — ускорение времени;

TAB, PgUp, PgDn — убирают/ставят боковые менюшки, а также выдают карту сектора. На карте: красным — враги, белым — наемники, синим — охранники, желтым — рабочие, мерцающий белый — предметы, которые можно взять.

Враги и вещи появляются только при их обнаружении их наемниками. Когда наемник что-нибудь увидит, он остановится и выдаст реплику. Если это враг, то экран переместится, а враг (они в красной форме) будет выделен двумя кружками. Так как для перехода в соседний сектор надо собрать команду у края поля, то это удобней сделать на карте сектора. Войдя в нее, нажмите ЛК мыши на фотографии бойца. Он выделится более ярким цветом. Далее поместите крестик на карте в нужное место и нажмите ЛК или перемещайте всех сразу (см. выше).

VIII. КОНЕЦ ДНЯ

Когда индикатор часов полностью потемнеет, то заканчивается день. Вы опять попадаете в заставку с мировой картой, где Вам покажут Ваши дневные достижения, а также похвалят (либо отругают). Внизу будет очередная справочная таблица:

MERC DEATHS — убито Ваших людей.

NATIVE DEATHS — убито охранников и рабочих.

ENEMY DEATHS — убито врагов.

SECTORS — число Ваших секторов.

TREES OWNED — общее число деревьев.

HARVESTABLE — количество обрабатываемых деревьев.

Затем Вы окажетесь в новой заставке, описанной в главе V. Здесь Вы увидите увеличение характеристик бойцов, находившихся на: тренировке, лечении или отличившихся в бою. Заодно, может, “услышите” просьбу о повышении зарплаты или жалобу, а можете также кого-нибудь выгнать (FIRE). Вас могут уведомить о повышении уровня квалификации наемника и соответствующем поднятии жалования. После Вы попадаете в свою комнату, где можете закупить новых наемников (если у Вас их меньше восьми). А теперь сон и новый день.

Внизу будет следующая информационная таблица:

REVENUE

HARVESTED — обработано деревьев.

PER TREE — прибыль с одного дерева.

TOTAL — общая сумма денег.

EXPENSES

NATIVES — оплата рабочих и охранников.

TEAM — оплата команды.

TOTAL — общая сумма выплат.

RESULTS

PREV.BAL. — баланс текущего дня.

NEW.BAL. — баланс нового, завтрашнего дня.

INCOME — прибыль за день.

IX. ЭКОНОМИКА

Деньги Вам понадобятся для оплаты услуг наемников, рабочих и охранников. Деньги поступают с обработки плодовых деревьев. Весь процесс происходит автоматически, и от Вас требуется только расставить рабочих и защитить их. Небольшие суммы денег можно найти в новых секторах.

Но есть небольшая проблема в начале игры. Чтобы запустить завод и начать делать деньги, Вам надо достать MICRO-PURIFIER. Для этого первый удар Вы должны нанести на север, в сектор 50. Этот прибор находится у одного из Ваших врагов. После того как Вы займете сектор, соберите все предметы, и среди них окажется MICRO-PURIFIER. По окончании дня, когда наемники вернутся на базу, этот прибор будет сразу же установлен на место. С наступлением нового дня Вы можете уже расставлять рабочих и зарабатывать деньги. В ходе игры возникнет новая проблема — на Ваши деревья нападёт вирус. Это Вы заметите по двум вещам: во-первых, по уменьшению стоимости одного дерева, а, следовательно, и общей прибыли; во-вторых, по утренним сообщениям, в которых Вы увидите слово VIRUS. Для успешной борьбы с вирусом Вы должны найти ANTIDOTE. Он может находиться в 7 секторе или рядом.

Когда Вы притащите его на базу, то скоро получите “хорошие новости от Dynamic Labs”, сообщающие об успешной борьбе с вирусом и постепенном повышении стоимости деревьев до прежнего уровня.

Следующая “проблема” состоит в ограниченности возможностей фабрики. Так как у фабрики есть свой предел, то рассчитывайте свои завоевания так, чтобы отбить чужую фабрику раньше, чем возникнут проблемы с деньгами. Если Вы не будете предпринимать ни каких активных действий, то от Вас начнут разбегаться люди, и для их привлечения потребуется увеличить зарплату. Не обрабатывайте деревьев больше, чем может обслужить фабрика: это принесет только лишние затраты.

Х. ОРУЖИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

Сначала оружие и кое-какие предметы Вы получаете при покупке наемников, а так же немного находится на базе. По ходу игры Вам придется собирать новое оружие и боеприпасы в новых секторах. Вещи могут находиться в ящиках, на полках или просто на земле. Вам могут попасться так же сломанные вещи, которые помеченные надписями JAMMED или USELESS. Их может отремонтировать инженер с TOOL KIT. Для этого надо оставить его на базе, при оснащении положить в правую действующую руку TOOL KIT и изменить пункт ON DUTY на REPAIR, а во вторую руку и жилет поместите сломанные предметы. Когда Вы размещаете что-либо в окнах для предметов, то в правой части окна Вы увидите красную полосу — она характеризует состояние предмета или его работоспособность (граната с 10% уже не взорвется). О состоянии предмета можно узнать в правом верхнем углу информационной таблички, вызываемой ПК мышью на предмете. Патроны к оружию подходят, естественно, только по калибру, который указан в названии.

Теперь немного об оснащении:

SPEKTRÅ SHIELD — бронежилет высокой защиты, на силуэте в процентах показана степень защиты.

SHIELD VEST — бронежилет средней защиты.

KEVLAR VEST — бронежилет слабой защиты.

ULTRA SHIELD VEST — защитный костюм, надеваемый вместо POCKET VEST.

HELMET — легкий шлем.

KEVLAR HELMET — более прочный шлем.

TOOL KIT — ящик с инструментами.

RADIO — радио для связи между собой.

POCKET VEST — жилет, содержащий от 2 до 5 карманов. В нем можно переносить почти все указанные предметы. Сам жилет можно переносить только в руках.

METAL DETECTOR — миноискатель. Возьмите его в правую руку и сделайте ПК. Появится его условное изображение. Поместите курсор на подозрительное место и нажмите ЛК — курсор покраснеет, и тогда снова нажмите ЛК. При наличии мин во время движения сапера будут возникать синие флажки. Для разминирования, наведя курсор на флажок, сделайте ЛК. Появится “рука”. Нажмите ЛК еще раз. Разминирование происходит не всегда удачно, поэтому держите рядом врача.

SUN GOGGLES — солнечные очки.

EXTENDED EAR — усовершенствованная модель приемника.

WALL PROBE — прослушиватель стен.

CANTEEN — фляга для воды. Служит для прибавления сил наемнику. Способ применения: войдя в INV, сделайте ЛК на CANTEEN и поднесите ее к “голове” изображения. Нажмите снова ЛК, и перед Вами появится надпись DRINK. Когда фляга опустошится, то она пропадет.

GAS MASK — противогаз.

LOCKSMITH KIT — набор отмычек.

Предназначен для открывания запертых дверей, но не всегда помогает (тогда ищите ключ). Подойдя к двери, взять в правую руку и сделать ПК — появится “сверло”. Наведя на дверь, сделайте ПК мышью.

FIRST AID KIT — аптечка первой помощи. При нажатии ПК появится крест, наведите его на раненого и сделайте ЛК. Если врач находится поблизости, то он сразу приступит к лечению. В противном случае его сначала надо подвести к пациенту.

MEDICAL KIT — более оснащенная медаптечка.

KNIFE — нож для ближнего боя. Подойти к противнику, нажать ПК. Навести появившийся “нож” на противника и сделать ЛК. Здорового врага с первого удара уложить не получится, удары не всегда идут по назначению (т. е. они промахиваются). Очень нужен при преодолении водных препятствий. В воде обитает опасная разновидность змей, которая убивает людей. С ножом в правой руке есть надежда добраться до берега живым.

COMBAT KNIFE — боевой нож.

CAMOUFLAGE KIT — маскировочный чемодан. При переоснащении (INV) сделать на нем ЛК и поместите его изображение на силуэт человека, а затем нажмите ПК. Силуэт покроется зелеными полосами.

CROWBAR — фомка для вскрывания ящиков.

SNIPER SCOPE — прицел. Подходит не ко всякому оружию.

CLOCK RADIO -

STEEL — металлическая трубка, необходимая для переделки оружия. К примеру, возьмем в правую руку автомат M14, внизу откроется окно, в которое поместите STEEL. Вас попросят подтвердить действие и,

когда Вы согласитесь, произведут модификацию оружия. В итоге у Вас получится MODIFIED M14. Данную операцию лучше поручить механику, так как люди, далекие от техники, просто сломают обе вещи.

GRENADE — граната. ПК, навести прицел и сделать ЛК. Если прицел начинает мигать, то граната туда не долетит.

CAMERA — фотоаппарат.

DETONATOR — детонатор, составная часть часовой бомбы.

OIL CAN — емкость с нефтью.

TEAR GAS — газовая граната для дезориентации противника.

GAS CAN — канистра с газом.

SILENCER — глушитель. Приводит к более результативной и бесшумной стрельбе, но тоже не для всех видов оружия.

EXPLOSIVES — взрывчатка.

COMPOUND17 — отвердитель. Необходим для повышения прочности бронежилетов. Например, взять в правую руку KEVLAR VEST, а в окно 8 положить COMPOUND17. Вас попросят подтвердить действие. Соглашайтесь. Тюбик исчезнет, а жилет засияет как новый и получит название TRT.KEVLAR VEST.

ROCK — камень. Если хотите обезвредить мину, то издали киньте его на мину. Правда, после взрыва Вы его можете не найти. Можно так же кидаться камнями по врагу, но без особого результата.

KEY — ключ для открывания дверей. Подойдя к двери, наведите на нее курсор и сделайте ЛК. Если ключ подошел, то дверь откроется, а он сам исчезнет.

MINE — противопехотная мина. Способ установки: взять ее в правую руку, сделать ЛК, поместить курсор с “миной” в нужное место.

LIVE EXPLOSIVE — часовая бомба. Способ изготовления: поместить в правую руку EXPLOSIVES, а DETONATOR в появившееся внизу окно. На вопрос ответить: “YES”.

GLASS JAR — стеклянная емкость.

RAG — салфетка.

MOLOTOV COCKTAIL — “коктейль Молотова” — граната “домашнего” изготовления: поместить в правую руку GLASS JAR, а в нижнее окно OIL CAN. Так же к полученной смеси добавить GAS CAN, а затем JAR. В случае непригодности (USELESS) отдайте ее инженеру — он ее “починит”. Коктейль лучше составлять наемнику, имеющему навык работы с взрывчаткой потому, что он сделает полностью боееспособную гранату. Вместо JAR можно использовать любую тряпку, содержащую 100% COTTON.

PLASTIC EXPLOSIVE — пластиковая взрывчатка.

LIVE PLASTIC — пластиковая взрывчатка с детонатором.

Чтобы надеть на пистолет глушитель или прицел, положите оружие в правую руку, а в окно 8 желаемую вещь. Если он подходит, то останется на новом месте. Подобным способом можно экспериментировать со всеми предметами — не совместимые предметы не состыковываются, а из остальных что-нибудь, может быть, и выйдет. Теперь коротко об оружии. Начинать придется с простых револьверов. Это, конечно, не автомат, но зато надежнее. По ходу игры выяснилось, что чем мощнее оружие, тем оно ненадежнее. Первый револьвер сломался только после середины игры, чего нельзя сказать об остальном вооружении, поэтому следите за состоянием оружия и вовремя его чините. Из пистолетов по убойности на первом месте стоит 357MAGNUM. Ружья и автоматы отличаются большей “прямолинейностью” стрельбы. Но количество попаданий полностью зависит от стрелка.

XI. “НЕМНОГО ОБО ВСЕМ”

Каждый день, а также каждый вечер, Вы будете получать сообщения от Вашего нанимателя Джека (Jack) или помощницы Бренды. В основном эти послания уведомляют о состоянии дел и оценивают Ваши действия. Разберитесь с ними сами. Итак, Вы сделали все необходимые расстановки и оказались со своей командой на игровом поле в ожидании предстоящего боя. Что же можно увидеть на экране? Ну, во-первых, это кустарники и обычные деревья. В разных секторах их количество резко отличается: от полупустынь до джунглей. Такие же дела обстоят и с водными преградами. Вода очень опасна, особенно заливы и крупные реки. В них обитают хищные змеи, старающиеся при удобном случае утащить наемника на дно. Отбиться от них можно только с помощью ножа, да и то не всегда. Через реки почти всегда есть мост, но пользоваться им опасно из-за мин. В некоторых секторах встречаются минные поля. Подорвавшийся на такой мине получает тяжелые ранения. После такого случая старайтесь, по возможности, посылать вперед сапера с миноискателем. На мостах, кстати, используется очень сильная взрывчатка, и разминировать их очень трудно. Обычно рядом с мостом заложен детонатор или несколько. Они так же обозначены синими флажками. При нажатии детонатора срабатывает вся взрывчатка сразу, поэтому, найдя такой флажок, бросьте на него камень и в итоге останется только забрать детонаторы (инженер на базе приведет их в порядок). Данное действие особо эффективно во время боя, так как можно нанести ущерб врагу, который находится либо на мосту, либо в непосредственной близости от него.

На территории попадают дома и ящики с “подарками”. Двери в дом располагаются с любой стороны и в некоторых, особенно больших, бывает по несколько дверей. Двери открываются ключами, отмычками и,

наконец-то, “простым поворотом ручки”. Ключи остаются после убитых врагов, лежат в других, легко открываемых, домах или мусорных баках, стоящих рядом с домом. В самом крайнем случае носите с собой бомбу, которую можно положить возле не открываемой двери. Чтобы обнаружить дверь с обратной стороны дома, наведите курсор на край стены дома. Курсор изменится на крест. Теперь ведите получившийся крест вдоль стены. Если там есть дверь, то перед Вами появится надпись DOOR в том месте, где находится дверь. В домах, как и в ящиках, лежат самые разные предметы. Обшаривайте все: от столов и стульев до полок и ванн (CTRL+ЛК мыши). В некоторых домах попадаются ловушки, захлопывающие двери. Но не волнуйтесь: в таких случаях рядом окажется ключ или двери могут взорваться через некоторое время, поэтому поставьте наемников в безопасное место. В ящиках часто будут попадаться мины-ловушки. Это могут быть мины, гранаты, взрывчатка и даже более “мирные” вещи. Наемник, увидев такой “сюрприз”, запросит у Вас разрешение на разминирование. Остальные же просто взорвутся, их ранения будут зависеть от качества мины.

С самими ящиками то же бывают проблемы, вернее с их открыванием. Сначала все ящики открываются легко и просто. Далее с ящиками могут справиться только сильные (DEX 75) наемники, да и то с помощью CROWBAR. Не тратьте во время боя силу и ходы на открывание ящиков. После победы Вы сможете передвигаться по сектору без препятствий и сможете облазить все. Если Вам не нравятся разные неожиданные неприятности, то прежде, чем собирать вещи, отложите игру в меню OPT. Я еще раз напомню, что откладывать игру во время боя нельзя.

Некоторые вещи, например, MICRO-PURIFIER, ANTIDOTE, а также деньги при попадании на базу используются автоматически, поэтому не волнуйтесь, если не досчитаетесь чего-нибудь утром. Но все полезное надо распахивать по карманам и тащить на базу.

Количество противников в каждом секторе разное, и к ним может подойти пополнение во время битвы. В основном, Ваши враги сами ищут с Вами встречу, но некоторые, особо хитрые, сидят где-нибудь в тихом уголке и ждут своего часа. Если Вы оставите определенное число ходов, необходимых для выстрела (индикатор ходов на фотографии останется белым), то во время передвижения противника Вы сможете сделать выстрел, конечно при условии, что наемник его видит. Такими способностями и обладает Ваш противник. Подобное часто случается, когда враг находится в доме. Представьте себе следующую ситуацию (Вы ее еще и увидите скоро): один из Ваших наемников открывает дверь и видит наставленное на него ружье. Он сообщает, что видит ENEMY, и на этом Ваше управление командой ненадолго прерывается. На экране появляет-

ся надпись OPPONENT'S TURN, и в Вашего наемника начинают стрелять. Как только у врага кончатся ходы, управление возвращается к Вам. Похожая ситуация возникает, когда враг попадает в Вашу засаду. На экране появится желтая надпись INTERPUT, и Вы сможете руководить наемниками, у которых, естественно, остались ходы: их фотографии будут выделены.

Никогда не играйте "по честному", особенно в начале. Лучше накиньтесь кучей (3 — 4 наемника) на одного, потом на другого. Это связано с плохим вооружением (револьверы "косят" и обладают малой убойной силой) и обучением Вашей первой команды, а также с более мощным вооружением противника. Не стреляйте издалека, пока наемники не достанут более совершенное оружие и не приобретут меткость при стрельбе, это будет напрасной тратой боеприпасов. Не очень надейтесь на защитные костюмы: мне они редко помогали.

Отправляя команду в бой, включите в ее состав хотя бы одного медика с аптечкой, механика и минера, даже если они безоружны. Мой опыт показал, что врачу достается в первую очередь, а сам себя он лечить не может. Не посылайте в бой раненых без перевязки — они могут умереть от постепенных потерь энергии. Она будет "отлетать" от них в виде чисел с отрицательным знаком. Пользы от них мало, пригодиться они могут только для переноса вещей, да и для засад. Прячьте своих людей за деревьями и кустарниками. Останавливаясь рядом с окнами, пригнитесь. Убитых наемников лучше отправить на вертолете домой для повышения морали у людей. За эту услугу так же придется заплатить, а сделать это Вы сможете в конце дня.

Учтите, что если Вы будете бездействовать больше 4 дней (об этом Вас предупредит Джек), игра закончится не в Вашу пользу — Вас просто выкинут с острова.

Во время игры будут появляться разные сообщения, информирующие о разных событиях. Наиболее важное сообщение во время боя — сообщение о передвижении врага: "Kaboom hears a DEFINITE MOVEMENT horse coming from the west". В нем говорится, что Кэбум услышал передвижение врага на западе. Подобные сообщения очень важны при открывании дверей потому, что там может быть засада.

Для любопытных немного опишу конец игры. Предводитель врага SANTINO, как Вы уже, наверное, догадываетесь, находится в 1 секторе, а именно: в доме, находящимся в левом верхнем углу сектора. После того как Вы расправитесь с охраной сектора, Вы начнете обыскивать дом и наткнетесь на этого SANTINO. Застрелить его Вам не удастся, потому что как только он Вас заметит, то скажет все, что о Вас думает и нажмет на кнопку детонатора. В этой речи Ваши наемники уловят самое главное,

а именно: что дом, в котором они находятся, сейчас взлетит на воздух и им следует побыстрее оттуда смыться. Сразу по дому начнут прокатываться взрывы, попутно задевая и Ваших наемников, поэтому быстрее выводите их из опасного места. После того как наемники уйдут от дома, то начнут поздравлять друг друга с проделанной работой, а также удивляться, как это у них все-таки получилось. Затем Вам покажут небольшой мультфильм, в котором Вы увидите Вашего нанимателя Джека и услышите небольшую историю об острове и об успешном завершении Вашей работы на острове. После этого Вас посадят в вертолет, и Вы покинете освобожденный остров, улетаая к новым приключениям и новым боям, но, к сожалению, уже в других играх.

JAZZ JACKRABBIT

И — Epic Megagames

Г — 1994

О — 3, 1 M6 (shareware), 12 M6 (full)

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Gravis Gamepad

З — Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — 80386SX-33, 4 Mb RAM

Отъявленный негодяй, глава черепах-террористов Деван-Крепкий-Панцирь похитил всеми любимую принцессу кроликов Еву-Длинные-Уши, чтобы захватить власть на планете Большая-Морковка. А всю остальную часть галактики он наводнил своими ненасытными бандитами! Неужели для кроликов нет больше места в галактике, и нет никакой надежды на восстановление свободы? Есть!!! Тут появился новый парень, и его зовут Джаз-Американский-Кролик!

Кролики по всей галактике хотят отомстить своим обидчикам, и Ваша задача — воплотить это в реальность. Вы должны спасти Еву-Длинные-Уши и помешать Девану финансировать его организацию черепах-маньяков, воруя продукты и предметы вооружения прямо из-под его носа.

Эта игра — типичная аркада, но среди остальных выделяется классной цифровой (не AdLib-овской) музыкой, сверхбыстрой графикой и действием без остановки. На выбор предоставляются четыре уровня сложности игры. Это меню сделано классно — меняющееся изображение кролика-сосунка, постепенно переходящее в кролика-монстра сильно впечатляет!

В роли героического кролика Джаза Вы будете путешествовать по планетам и очищать их от врагов: черепах и их многочисленных при-

служников. Здесь действует одно-единственное правило: стреляйте во все! Однако три основных объекта игры следующие:

1. Собирайте все предметы. На каждом уровне есть какие-то свои призы, удовлетворяющие Ваш ненасытный аппетит. Если Вы не можете что-то взять, то в этом случае действует второе правило:

2. Если кто-то движется, стреляйте в него. Если он не движется — стреляйте все равно!

3. Отыскивайте и расстреливайте контрольные указатели. Эти указатели определяют участки земли, захваченные черепахами. Когда Джаз расстреливает такой знак, то это значит, что земля снова становится кроличьей. На каждом уровне имеются два указателя — в середине и в конце. Если Вы обстреляете первый знак, а потом погибнете, то сможете продолжить игру не с начала уровня, а с этой точки.

Информационная строка внизу экрана имеет следующий вид.

Здоровье: энергия Джаза и его жизненная сила. Когда кролик сталкивается с плохим парнем, его здоровье уменьшается. При достижении нуля Джаз теряет одну жизнь. Здоровье можно поправлять, кушая расположенные на уровне морковки.

Джаз: показывает число оставшихся попыток, по истечении которых игра закончится. Вы можете заработать дополнительные жизни либо подобрав пиктограмму, изображающую большую зеленую голову Джаза, либо выиграв на призовом уровне (см. далее).

Счет: показывает, насколько хорошо Вы все делаете. Счет начисляется за уничтожение врагов, сбор предметов и за время прохождения уровня.

Время: Джаз должен за определенное время закончить прохождение текущего уровня. Если он не успеет, то это будет равносильно потере жизни. Джаз может заработать дополнительное время, подобрав песочные часы.

Оружие: показывает текущее оружие. Чего-чего, а этой техники на уровнях валяется предостаточно!

Теперь насчет оружия конкретно. Джазу доступны четыре вида основного оружия плюс несколько специальных. У кролика имеется крутой бластер LFG-2000 (пародия на BFG-9000 из игры DOOM; расшифровывается, видимо, как Large Fragging Gun — Огромная Убивательная Пушка). Этот бластер способен стрелять большинством обычных видов огневой мощи, но требует соответствующей заправки. Патроны попадают по 2 (одиночные шарики) и по 15 (контейнер с оружием) штук. Оружие бывает такое:

Бластер — это основное оружие. Джаз имеет неограниченное число патронов для бластера, но его убойная сила невелика. Найдите что-нибудь помощнее!

Огнемет — собирайте красные шары, чтобы заправлять это поджигающее оружие. Огнемет стреляет по горизонтали и имеет больший диапазон действия, чем бластер.

Ракетница — подбирайте зеленые шары, и у Вас будет сверхбыстрая ракетница! Она выстреливает за раз две ракеты, которые летят по своим траекториям. Ракеты удобно выпускать, когда Вы хотите подстрелить монстра как выше, так и ниже, чем Вы.

Гранатомет — ищите синие шары. Гранатомет использует секретное вещество, похожее на пластиковую взрывчатку. Однако вместо пластика в гранатах использована резиновая взрывчатка! Они прыгают по поверхности, уничтожая всех на своем пути, пока не свалятся вниз.

Есть и специальные призовые виды оружия, такие как тринитротолуоловая взрывчатка (эпизоды 2-4), разносящая всех врагов в пределах своей вспышки. Еще есть висящие в воздухе пистолеты. Когда Вы их берете, голос произносит: "Rapid fire" (быстрый огонь). Чем больше Вы наберете таких пистолетов, тем быстрее Джаз будет стрелять из своей пушки.

Помимо оружия, Вы можете отыскать кучу всяких призов, но Вы должны знать, что каждый из них представляет.

Ботинки с пружиной: имеют красный цвет и увеличивают способности Джаза к прыжку. Чем больше Вы найдете ботинок, тем выше сможете запрыгнуть.

Птичка-напарник: черепахи выращивают на обед птичек в клетках. Когда Вы освобождаете птицу, она начинает следовать за Вами и обстреливать всех, кто пытается повредить кролику. Но это только до первого ранения.

Быстрые ноги: выстрелите в одну из этих пиктограмм, и Джаз будет носиться еще быстрее. Если Вы найдете еще один такой приз, то кролик будет бежать быстрее ветра! Действуют 20 секунд.

Падающая звезда: собирайте звезды, и Джаз будет неуязвимым в течение 15 секунд.

Гигантский рубин: этот красный камень переносит кролика на премиальный уровень!

Воздушная доска: найдите ее и поставьте Джаза на доску. Теперь Вы можете летать в любое место!

Щит: выстрелите в пиктограмму, и кролик будет окружен защитными вращающимися кристаллами до первого удара.

Огненный щит: это аналогично обычному щиту, но поскольку кристаллы огненные, то они спасают Джаза от четырех повреждений.

Голова Джаза: как уже было сказано ранее, она дает Вам дополнительную возможность отлупить врагов.

Морковь: восстанавливает здоровье кролика.

Песочные часы: продлевают время, за которое Джаз должен очистить уровень. Реальное значение часы имеют на 3-м и 4-м уровнях сложности.

Полезные советы.

Сначала об опасных, а также призовых предметах, свойственных природе планет. Остерегайтесь шипов, кактусов и всего другого, что выглядит острым. Некоторые участки местности имеют ходы, ведущие только в одном направлении. Вы можете туда запрыгнуть, но не можете туда провалиться. Остерегайтесь ловушек в таких местах!

Когда Джаз найдет дорожный знак с галочкой на нем, выстрелите. Впоследствии, если Вас убьют, Вы сможете продолжить игру с этого места. Повсюду на уровнях расположены большие пружины, подбрасывающие кролика на недостижимую высоту! Еще Вы сможете найти огромные магниты — используйте их в свое удовольствие.

Будьте внимательны, когда запрыгиваете в область, которую Вы не видите. Там может быть большое количество врагов! Если Вы в чем-то сомневаетесь, стреляйте.

Не собирайте моркови, если Вы полностью здоровы — поберегите их до худших времен. Зато патроны подбирайте все. Ищите секретные зоны. На каждом уровне их масса, и там Вы сможете найти очень много полезных вещей.

Чем быстрее бежит кролик, тем выше он сможет запрыгнуть. Когда Вы не видите его ног, то это значит, что кролик на пределе, и может запрыгнуть на огромную высоту. Используйте это возможность, чтобы попасть в секретные зоны.

Собирайте пистолеты, дающие Вам быструю стрельбу. Если Вы подберете 10 или более, то получите беспредельную огневую мощь.

Когда Вы найдете воздушную доску, вернитесь в часть уровня, где уже были, и поищите скрытые зоны.

Бегайте по лабиринту, руководствуясь направляющими стрелками, и стреляйте по некоторым стенам. Иногда их можно пробить и пройти дальше.

Теперь насчет премиальных уровней. Когда Джаз подбирает красный рубин, он переносится на этот трехмерный уровень. Здесь Вы будете собирать синие камни, и если соберете достаточное количество, то заработаете дополнительную жизнь.

Вы встретитесь со следующими предметами на призовых уровнях:
Знаки выхода (Exit): они вернут Вас на прежний уровень, вне зависимости от времени и количества собранных кристаллов. Остерегайтесь их любой ценой!

Песочные часы: увеличивают допустимое время пребывания на призовом уровне.

Синие кристаллы: сокровища, спрятанные Деваном в этих трехмерных уровнях.

Вихри: если Вы на них попадете, то будете вращаться в произвольном направлении; будьте осторожны!

Вода, газоны и перчатки: замедляют или останавливают движение кролика.

Наконец, об управлении.

1. Когда Вы находитесь на обычном уровне:

Left/Right — бежать влево/вправо;

Up — смотреть вверх;

Down — присесть и смотреть вниз (присев, Вы можете убивать маленьких врагов);

Alt (кнопка 1 джойстика) — прыгать;

Ctrl — переключать виды оружия;

Space (кнопка 2 джойстика) — стрелять;

Esc — выйти в меню настройки, записи, загрузки и прекращения игры;

T — включить замедленное движение, если у Вас закружится голова;

P — пауза.

2. Когда Вы находитесь на призовом уровне:

Left/Right — поворачиваться влево/вправо;

Up — бежать вперед;

Down — бежать назад;

Alt (кнопка 1 джойстика) — прыгать;

Space (кнопка 2 джойстика) — катиться по земле. При этом Вы развиваете большую скорость, но можете потерять контроль над кроликом;

F1 — переключать уровень детализовки экрана.

М. Лопатин

JO GUEST IN THE MILK ROUND

И — Interactive Girls Club

Г — 1994

О — 4,3 Мб

М — VGA

У — Mouse

З — PC Speaker

Дела происходят в каком-то пыльном городке под неизвестным названием. Вы, проведя несколько недель в поездке по Европе, возвращаетесь домой. Ваш друг, разносчик молока, получил приглашение от очаровательной девушки с недвусмысленным намеком приятно провести время. Но работу бросать тоже нельзя, поэтому разносить молоко по домам он попросил Вас.

Сначала — плохая новость. Беда в том, что друг смотался, не оставив никаких конкретных инструкций, кроме книги, где записано, сколько молока потребляет, да и карты с улицами.

Но есть и хорошая новость. Друг сказал, что если все сделать правильно, то Вас ожидает такое, что и в мечтах не приснится!

Итак, начав игру, Вы видите перед собой некое меню. Сначала загляните в книгу, где точно и аккуратно записано, сколько бутылок молока нужно хозяйке, и где вообще она живет. Затем, взяв карту, выберите нужную улицу. Наконец, выберите день и отправляйтесь в путь. Подойдя к дому с выбранным номером, вынимайте нужное количество бутылок и стучите в дверь. Если все сделано правильно, девушка откроет Вам дверь, и Вы войдете.

Как ей скучно было сидеть дома одной! Никакие подружки, вместе с телевизором и телефоном, не заменят общение с представителем противоположного пола! Да и за молоко заплатить нечем, кроме как натурой.

Последовательно снимайте с себя одежду: кепочку, пиджак, ботинки, носки, рубаху, джинсы и все, что осталось. Девушка будет повторять действия за Вами. А потом Вас ожидает самое интересное!

Но можно и не мучиться так долго. При запуске программы Вы можете сразу нажать клавишу PgDn и при этом перейти в меню, где помимо просмотра описанной выше сцены, есть и еще кое-что специальное. Это специальное состоит из двух пунктов: что-то очень специальное и эротический журнал для мужчин.

В первом случае девушка предложит Вам произвести кое-какую операцию с самым интересным своим местом. Сначала щелкните на него, а потом — на бритву. Что делать дальше — догадаться несложно.

Во втором случае Вашему взору предстанут три девушки на выбор. Одну из них нужно раззадорить, а две других и так сами знают, что Вам показывать.

В общем, ха-а-а-рошая фирма "Interactive Girls Club"! Наглядные уроки эротики для подрастающего поколения — то, что надо! Все же лучше, чем порно по телевизору.

М. Лопатин

JUNGLE STRIKE

И — Gremlin Interactive Co.

Г — 1995

О — 3.8 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — AdLib, Sound Blaster, Roland

Опять зашевелились торговцы наркотиками (а по совместительству — террористы). Им очень мешает жить правительство Соединенных Штатов, да настолько мешает, что они решили произвести предупредительный взрыв ядерной бомбы где-то в Тихом океане, а затем уничтожить Вашингтон. Вам, единственному пилоту Америки, предстоит разобратся с кучей вооруженных бандитов.

Такова истинная предыстория игры. Но я бы привел здесь другую, более уместную. Как ни странно, это — анекдот. Идут чукчи-охотники по лесу. Навстречу лось. Бух! Выстрелили из ружья! "Мясо однако". Идут дальше, смотрят — бобер. Бух! "Мех однако". Идут дальше, навстречу — геологи. Бух! Бух! "Спички однако!"

Сами поймете, почему этот анекдот точно характеризует игру. Но — ближе к делу. Вы будете пилотом вертолета-невидимки "Comanche", и на нем придется выполнять боевые задачи. Хотя вертолет — не единственное доступное Вам средство: Вы покатаетесь еще и на катере, мотоцикле и самолете. Все управление транспортом осуществляется курсорными клавишами и только! При управлении самолетом нужно знать только то, что садиться надо вдоль посадочной полосы, а не поперек. Этим-то и хороша игра, пришедшая к нам с игровых приставок "Sega".

Несмотря на то, что игра примитивна на первый взгляд, она достаточно увлекательна, поскольку все время заставляет Вас выполнять какие-то новые миссии, а сама графика тоже довольно приятна.

Перед началом кампании Вы можете выбрать себе пилота-напарника из списка. Сначала они доступны не все, потому что часть из них имеет статус "пропавший на поле боя" (MIA) и "военнопленный" (POW). Но постепенно Вы отыщете всех своих друзей.

Каждая кампания состоит из шести-восьми миссий. Прежде чем лететь на выполнение миссии, ознакомьтесь с ее содержанием с помощью

клавиш F1, F2, F3. Они дают Вам соответственно: карту, задание, статистику выполнения задания. После выполнения кампании Вы получаете код, по которому потом можете продолжить игру.

На карте Вы видите схематическое изображение области, в которой производится полет. Клавишами Left/Right Вы можете переключаться между заданиями различных миссий, поэтому и точки будут показаны разные. Также на карте Вы можете узнать расположение предметов поддержки: боеприпасов, топлива и инструментов для ремонта брони.

Само задание конкретно Вы можете прочитать, нажав F2. Только раз уж дана такая возможность, то читайте внимательно. Дело в том, что только в части миссий Вам нужно что-то уничтожить, а в остальных же — захватить в плен или наоборот, спасти кого-то из заключения. Не забудьте, что вертолет может нести не более 6 человек (их количество показывается в графе "Load"), поэтому периодически Вам придется выгружать пассажиров на специальной площадке, обычно неподалеку от Вашей базы.

Статистика выполнения показывается при нажатии клавиши F3. При этом выполненные миссии будут обозначены зеленым цветом. После завершения всех задач возвращайтесь на базу. Приступать к выполнению следующей миссии строго рекомендуется только после выполнения всех предыдущих, так как только при этом Вам будет доступна точная карта.

Для того, чтобы поднять на борт вертолета какой-либо груз, Вам достаточно просто подлететь к нему. Если это неживой предмет, то с вертолета спустится крюк, иначе — лестница или даже десантник (для захвата).

Все оружие в основном добывается при расстреле вражеской (и, возможно, своей) техники и построек. Особенно удивительно это сделано в первой миссии, где грузовики с боеприпасами вроде бы свои. Плевать на водителя — стреляйте! Когда грузовик взорвется, то взорвется все, что в нем было, кроме патронов. Это очень естественно...

При выполнении миссии внимание уделяйте всем врагам, независимо от их размера. Бывает, что танк вооружен трубочкой для плевания горохом, а какой-нибудь мелкий гаденыш на двух ногах — карманной базукой. К таким тварям не приближайтесь близко, потому что издали у Вашего вертолета есть шанс уклониться при помощи хитрого бокового перемещения.

Есть и второе правило. Не стреляйте в то, во что не надо! Иначе можно разнести важный объект, который используется в последующих миссиях. Также не надо стрелять по мирным жителям, пленникам и своей базе.

Управляющие клавиши:

Up, Down — перемещение вперед, назад. Для самолета: вниз, вверх;

Left, Right — поворот влево, вправо;

Ctrl + Left/Right — боковое отклонение влево/вправо;

Z — выстрел снарядом "Hellfire" либо сброс мины "Mine" или бомбы "Ironbomb" (в зависимости от того, на чем Вы работаете);

X — выстрел различными ракетами: "Hydra", "Rocket", "Missile", "Stinger AIM 92" (то же самое насчет техники);

C — выстрел из стандартной пушки;

F1, F2, F3 — различные описания миссии;

F4 — инерция машины;

ESC — выход в меню, где Вы можете управлять звуком, выбирать устройство управления, переопределять управляющие клавиши, калибровать джойстик, заканчивать игру и выходить в ДОС.

М. Лопатин

KING'S QUEST III — TO HEIR IS HUMAN

И — Sierra On Line

Г — 1989

О — 500 K6

М — CGA, EGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

Жуткое уныние обуяло жителей забугристой сторонки Левдор. На земельке их многострадальной поселился наводящий порчу и холеру Злыдень Мананнан. Мало того, он похитил отпрыска царских кровей (т.е. Нас) и безжалостно эксплуатирует труд несовершеннолетних в своем домашнем хозяйстве. В соответствии со статьей УК, а также сценарием сего патологически занудного триллера, Мананнан осуждается. На жизнь. Кошачью...

Вначале повествования позвольте мне сделать несколько "НО".

Во-первых, поясню немного саму структуру и стратегию игры. Сюжет идет согласно графику SIN(x). Волшебник то улетает из дома, то возвращается обратно, то дрыхнет, как хорек, то требует жрачки. Итак, когда он или отсутствует, или смотрит сны, Нам дозволено ДЕЛАТЬ ВСЕ. Но если Мананнан где-то рядом и притом бодрствует, то опасайтесь иметь при себе предметы, помеченные звездой (*). Сие фатально. Период колебания этого процесса составляет, по моим скромным наблюдениям — 30 минут (ориентируйтесь на часы в верхней строке экрана). Другое незначительное, но весьма существенное замечание заключается в не-

обходимости возвращать Магический Жезл на место. Обратное тоже фатально.

Впрочем, имея предметы (*) и Злыдня в доме, можно все-таки спастись, спрятав вещички под личной койкой (Hide All {SMTH}).

Карта местности

	1	2	3	4	5
A	Пустошь	н/и	Водопад Грязь	Пещера	Берег
B	Кактус	Желуди Бандито	Штаб Злыдня	н/и	Берег
C	Пустошь	н/и	н/и	Таверна Лавка	Причал
D	Кожа Змеинная	н/и	три медведя	Утес Омела	Берег

н/и — ничего интересного

Итак, начнем. Вы оказываетесь в прихожей дома известного Злыдня и Мучителя всего Левдора. Пока не стоит ничего предпринимать, а подождите, пока не приковыляет сам хозяин и не потребует сделать то-то и то-то. Его пожелания могут быть следующего содержания: убрать кухню (идите туда и беритесь за метлу — Take Broom), очистить от нечистот спальню (там опорожните ночник — Take Pot), соскрести пыль из личного кабинета (Take Duster) или прикормить обитателей подсобного хозяйства (выходите за дверь и Feed Chicken).

Теперь займемся делами несколько невинного характера. Для начала давайте сбегает в столовую и снимем со стола чарку (Take Cup). Затем пройдем дальше, в кухню, и прихватим Кусок Мяса (Take Meat), Батон Хлеба (Take Bread), Фрукты (Take Fruits) со стола, Ложку (Take Spoon) с ножом (Take Knife) со стены и обширный котел с полки (Take Bowl).

Когда же Мальчик Бананнан оповестит Вас о намерении осмотреть окрестности, немедленно принимайтесь за работу (этот Поганец будет шляться где-то минут до 30-ти).

Хватайте дрейфующего по дому ОЧЕНЬ ЧЕРНОГО кошака (Take Cat) и дергайте у него клочок шерсти (Take Hair).

Затем поднимайтесь на самый верхний этаж (где ржавеет телескоп) и берите валяющиеся на полу Мушинные Крыльшки (Take Fly).

В спальне Мананнана откройте ящик подзеркальника и извлеките оттуда портативное зеркальце (Open Drawer). В близлежащем комодке аналогичным способом можно принять Розовую Эссенцию. Большой бельевой шкаф содержит Волшебную Карту (Open Door, Move All) и Латунный Ключик, что лежит наверху (Look Top Of Closet).

Теперь выходите из дома и, перед тем как спуститься на равнину, выпщипайте у курочки пару пушинок (Open Gate, Take Chicken, Take Feather).

Оказавшись внизу, можете пользоваться вышеприведенным планом-схемой местности.

И еще одно "НО". Волшебная Карта предназначена для оперативного переноса Вашего брэнного тела на любой экран Левдора, но сделать Вы это сможете лишь там, где уже ступала лапа Гвидона-Сашки. Так что не стоит плакать при виде темных пятен на расписном пейзаже этой сторонки.

Первым делом стоит разделаться с гнусавой тетей Медузой, обитающей в пустынной местности (A1)-(D1). Посетите любое из этих мест и, повернувшись на восток, ждите появления вышеозначенной, после чего обломите ее пошлые домогательства зеркальцем (Show Mirror To Medusa). Отделавшись от старухи, заберите с (B1) Кактус (Take Cactus) и Змеиный Скальп с (D1) (Take Skin).

Там-Да-Сям по ходу пертурбаций в воздушном пространстве будет появляться бравый Орел Макарыч, щедро бросающийся своим оперением. Подбирайте все, что с него упало (Take Feather). Кроме нечистот....

Навестите дом старых хулиганов на (B2). Для этого стоит потянуть за веревочку, что находится в отверстии дерева (Put Hand Hole) и забраться вверх по обнаружившейся лестнице. Оказавшись возле входа в рассадник преступности и насилия, посмотрите внутрь на предмет наличия хозяев внутри (Look Into House). Если гнездо обитаемо, то появитесь на этой картине еще раз. Когда же Вы все-таки окажетесь внутри, не примените захватить с собой нечестно нажитые богатства со стола (Take Purse). Если предварительно (или в последствии) Вы были ограблены сими почтенными особами, то возможно вернуть похищенный скарб, заглянув в большой деревянный ящик, что стоит в углу (Open Bin...).

Далее почтите своим вниманием квадрат (A3), где наберите из водопада целую ложку ГРЯЗИ...(Take Mud).

Посетите магазинчик на (C4), где за соответствующую плату следует запастись Пустым Мешочком (Buy Pouch), ломтем САЛА (Buy Lard), щепоткой Соли (Buy Salt) и литром-другим Рыбьего Жира (Buy Oil). Тут

на надобно ошипать сонного друга человека на предмет его ценной шерсти (Take Dog Hair).

Опустившись на экран ниже (D4) не задерживайтесь долго, взяв всего лишь паразитирующую на дереве Омелу (Take MistleToe).

Бегите в дом Трех Медведей (D3) и гребите стоящую на столе ОВ-СЯНКУ (Take Porridge — причем самую ущербную порцию). Если оной там не окажется — появитесь в домике вторично, третично... Там же (только этажом выше) достаньте из тумбы миниатюрный наперсток (Open Drawer, Take Thimble). В него хорошо б набрать Росу с грядки, что прилежно окучена сразу перед домиком (Take Dew).

Последняя нужная Нам вещь — это влага. Прямо из окияна (Take Water).

Теперь спокойно возвращайтесь домой и давайте займемся порчей...

Направляйтесь в офис Мананнана, где отоприте стоящий в нижнем левом углу сейф (Open Cabinet). Извлеченный оттуда Жезл еще пригодится.

Потом подвиньте большую черную книгу, что стоит на полке (Move Book) и дерганите за скрывающийся за ней рычаг (Pull Lever).

Потайной Ход! (тут Силы Зла чувствуют оледенение копчика). Кстати, если на пути вниз будет сидеть вонючий кошак — лучше к нему не приближайтесь — летально.

Секретная Лаборатория — вещь опасная. Посему для начала займемся приготовлениями к святотатствам... С полок возьмите: Mandrake Root Powder, Saffron, ToadStool Powder, NightShade Juice, Powdered Fish Bone, Toad Spittle.

А теперь Первое Заклинание (для начала разделаемся с Бананна-ном):

(Turn To Page XXV)

Номер страницы так
и пишите — XXV !!!!

Необходимые 1/2 CUP MANDRAKE ROOT POWDER

Субстанции: 1 SMALL BALL OF CAT HAIR

2 SPOONFULS OF FISH OIL

1 MAGIC WAND

Указания: I. PUT MANDRAKE ROOT POWDER IN A BOWL

II. PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL

III. PUT 2 SPOONS OF FISH OIL IN BOWL

IV. STIR MIXTURE WITH A SPOON

V. PUT THE DOUGH ON THE TABLE

VI. PAT DOUGH INTO A COOKIE (Именно PAT !)

VII. Повторите Четверостишие:

MANDRAKE ROOT AND HAIR OF CAT

MIX OIL OF FISH AND GIVE A PAT

A FELINE FROM THE ONE WHO EATS
THIS APPETIZING MAGIC TREAT
VIII. WAVE THE MAGIC WAND

Получившуюся слякоть следует поместить в медвежью овсянку (Put Cookie In Porridge) и дожидаться возвращения хозяина. Надеюсь, Вы не забудете вернуть на место Magic Wand и спрятать под кровать все предметы, помеченные (*) (Hide All {SMTH}).

По прибытии голодного Мага суйте ему полученную отраву (Put Porridge On Table) и наслаждайтесь Кончиной. Пока только Деда.

Возвращайтесь тем же путем в подземелье и, уже не опасаясь Изверга, продолжайте темнить.

Заклинание Второе (переводчик животного лепета)

(Turn To Page II)

Необходимые	ONE CHICKEN FEATHER FROM A BIRD
Субстанции:	ONE TUFT OF DOG HAIR
	ONE DRIED SKIN
	ONE ROUNDED SPOONFUL OF POWERDED FISH
BONE	
	ONE THIMBLE FULL OF DEW
	ONE MAGIC WAND

Указания:

- I. PUT THE SMALL FEATHER IN A BOWL
- II. PUT THE DOG HAIR IN THE BOWL
- III. PUT THE SKIN IN THE BOWL
- IV. ADD A SPOONFUL OF POWEDERED FISH BONE
- V. PUT THE THIMBLE FULL OF DEW IN THE BOWL
- VI. MIX WITH HANDS
- VII. SEPERATE MIXTURE INTO TWO PIECES
- VIII. PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS
- IX. Повторите Четверостишие:
FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH,
MOLDED TOGETHER IN THIS DISH,
GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND
CREATURES OF AIR,SEA AND LAND
- X. WAVE THE MAGIC WAND

Теперь Вашим ушкам доступен щебет, писк, карканье и пр. любых существ. Это позволяет Вам получившееся Ушное Тесто. Увы, никого послать не удастся, так как говорить на Current языке нельзя.

Заклинание Третье (Полет Орла или Мухи)

(Turn To Page IV)

Необходимые
Субстанции: ONE FEATHER OF EAGLE (TO FLY LIKE AN EAGLE)
ONE PAIR OF FLY WINGS (TO BECOME A FLY)
ONE PINCH OF SAFFRON
ROSE ESSENCE
ONE MAGIC WAND

Указания: I. PUT A PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE
II. Повторите Четверостишие:
OH WINGED SPIRITS, SET ME FREE
OF EARTHLY BINDINGS, JUST LIKE THEE
IN THIS ESSENCE, BEHOLD THE MIGHT
TO GRANT THE PRECIOUS GIFT OF FLIGHT
III. WAVE THE MAGIC WAND

Сие позволит Вам летать аки Орлу, али Мухе. Чтобы стать Орлом или Мушкою, надо соответственно поместить (в нужном месте) в получившуюся Волшебную Розовую Эссенцию Орлиное Перышко или Крылья Мухи (Dip Eagle Feather (Fly Wings) In Essence). Дабы вернуться в образ человеческий, произнесите соответственно:

EAGLE BEGONE!
MYSELF, RETURN!

или

FLY BEGONE!
MYSELF, RETURN!

Вот и настало времечко опять спуститься на равнину (воспользуйтесь Волшебной Картой) — в квадрат (B2), и собрать пару кг. желудей. Будем кормить кабанов (Take Acorns). Они уже должны поспеть.

Затем бегите на (A4) к Паучей Паутине (только не пытайтесь влезть туды прямо с налета), где и превратитесь в молодого необстрелянного орла. Старый Монах вручит Вам Ценный Янтарь.

Заклинание Четвертое (перемещение в пространстве)

(Turn To Page VII)

Необходимые
Субстанции: ONE SPOONFUL OF SALT
ONE SPRIG OF DRIED MISTLETOE
ONE SMOOTH ROUNDED STONE
ONE MAGIC WAND

Указания: I. GRIND A SPOONFUL SALT IN A MORTAR
II. GRIND THE MISTLETOE IN THE MORTAR
III. RUB THE STONE IN THE MIXTURE
IV. KISS THE STONE

V. Повторите Четверостишие:
WITH THIS KISS, I THEE IMPART,
POWER MOST DEAR TO MY HEART.
TAKE ME NOW FROM THIS PLACE HITHER,

TO ANOTHER PLACE FAR THITHER.

VI. WAVE MAGIC WAND

Последнее Заклинание даст Вам возможность бороздить пространство в соответствии с генератором случайных чисел в пределах текущего этапа. Для этого стоит лишь потереть Янтарь (Rub Stone).

Заклинание Пятое (Снотворное)

(Turn To Page XIV)

Необходимые
Субстанции: THREE DRIED ACORNS
1 CUP NIGHTSHADE JUICE
1 MAGIC WAND
1 EMPTY POUCH

Указания:
PESTLE] I. GRIND THE ACORNS IN A MORTAR [WITH A

- II. PUT THE ACORN POWDER IN A BOWL
III. PUT THE NIGHTSHADE JUICE IN THE BOWL
IV. STIR THE MIXTURE WITH A SPOON
V. LIGHT A CHARCOAL BRAZIER
VI. HEAT THE MIXTURE ON THE BRAZIER
VII. SPREAD THE MIXTURE ON A TABLE
VIII. Повторите Четверостишие:
ACORN POWDER GROUND SO FINE
NIGHTSHADE JUICE LIKE BITTER WINE,
SILENTLY IN DARKNESS YOU CREEP
TO BRING A SOPORIFIC SLEEP
IX. WAVE THE MAGIC WAND
X. PUT THE SLEEP POWDER IN THE POUCH

Заклинание позволит усыплять всех находящихся поблизости существ. Воплощайте свои темные замыслы в ТЕМНЫХ местах, посыпав порошок на землю (Drop Sleep Powder On Floor) и произнесите: SLUMBER, HENCEFORTH!

Заклинание Шестое (Гром и Молнии !!!)

(Turn To Page LXXXIV)

Необходимые
Субстанции: 1 CUP OF OCEAN WATER
1 SPOONFUL OF MUD
1 PINCH OF TOADSTOOL POWDER
1 MAGIC WAND
1 EMPTY JAR

Указания:
I. PUT A CUP OF OCEAN WATER IN BOWL
II. LIGHT A CHARCOAL BRAZIER
III. HEAT THE BOWL ON THE BRAZIER
IV. PUT A SPOON OF MUD IN THE BOWL
V. ADD A PINCH OF TOADSTOOL POWDER
VI. BLOW INTO THE HOT BREW
VII. Повторите Четверостишие:
ELEMENTS FROM THE EARTH AND SEA,

COMBINE TO SET THE HEAVENS FREE.
WHEN I STIR THIS MAGIC BREW,
GREAT GOD THOR, I CALL ON YOU.
VIII. WAVE THE MAGIC WAND
IX. POUR THE STORM BREW INTO THE JAR

Активизируйте Заклинание растиранием вещества пальцем (Stir Storm Brew With Finger) и декларированием: BREW OF STORMS, CHURN IT UP!

В результате будет много шума, молний и воды. Если же хотите прекратить это безобразие досрочно, скажите:

BREW OF STORMS,
CLEAR IT UP!

Заклинание Седьмое — Последнее. (Гвидон — Невидимка)
(Turn To Page CLXIX)

Необходимые 1 JAR OF LARD

Субстанции: 1 CACTUS

1 SPOONFUL OF CACTUS JUICE

2 DROPS OF TOAD SPITTLE

1 MAGIC WAND

Указания:

I. CUT THE CACTUS WITH A KNIFE

II. SQUEEZE THE CACTUS JUICE ON SPOON

III. PUT THE CACTUS JUICE IN A BOWL

IV. PUT THE LARD IN THE BOWL

V. ADD TWO DROPS OF TOAD SPITTLE

VI. STIR THE MIXTURE WITH A SPOON

VII. Повторите Четверостишие:

CACTUS PLANT AND HORNY TOAD

I NOW START DOWN A DANGEROUS ROAD

COMBINE WITH FIRE AND MIST TO MAKE

ME DISAPPEAR WITHOUT A TRACE

VIII. WAVE MAGIC WAND

IX. PUT OINTMENT IN THE EMPTY LARD JAR

Чтобы воплотить мечту каждого честного гражданина (стать невидимым), нужно всего лишь нанести мазь ТОЛСТЫМ, ТОЛСТЫМ СЛОЕМ на себя (Rub Ointment On Me).

Теперь, когда с этим покончено, спешите в Таверну, где Вас уже ждут (кстати — пираты). Разговоритесь с главным из них (Talk Sailor) и подтвердите свое намерение плыть ТУДА солидным вознаграждением (Give Money). И бегом на корабль!

После серии обломов и переходом всего содержимого Наших карманов к сим недостойным личностям, следует поднести маленький ящичек к большому и пропрыгать до веревочной лестницы (Jump On Box, Jump On Box, Jump On Ladder, "They Said — Jump!!!").

На следующем уровне надо сгрести лопату, а также выпотрошить содержимое капитанского сундука (Open Chest, Look Into Chest).

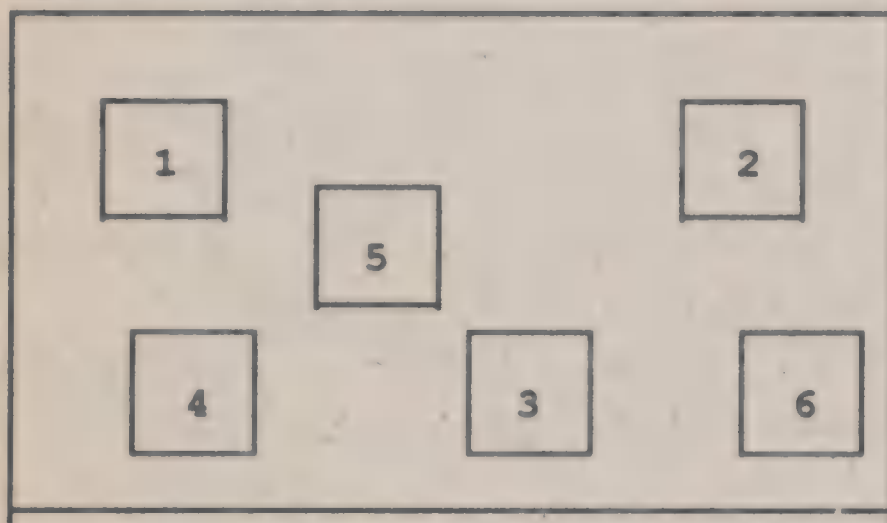
Спуститесь обратно вниз и слушайте разговоры местных жителей — Крыс. Когда ~~ж~~ они обмолвятся о цели плавания пиратов (TREASURE!!!), лезьте до конца веревочной лестницы и, не залезая внутрь наблюдательного гнезда, ждите, пока не послышится пронзительный визг “ЗЕМЛЯ-Я-А!”. Это есть сигнал. Сигнал для спуска в трюм и активизации Снотворного Заклинания (см. послесловие к Заклинанию N5).

Когда все заснут, поднимайтесь на верхнюю палубу и прыгайте в бушующий океан (Dive In Sea).

Не имеет значения, куда Вы возьмете курс — вскоре появится суша. Направляйтесь по тропинке в горы (можно лазить по камням и ВОДОПАДАМ!), пока не попадете под активные домогательства со стороны Снежного Человека (одичал парень...). Превратитесь в Орлика и ждите, пока этот мужик сам не свалит. Спускайтесь вниз по камням и, увидев пещерную стену, следуйте указаниям:

переберитесь по камням в 1 пещеру,
перейдите во 2 пещеру (через 1, конечно),
по камням в 3,
пешком до 4,
по камням в 5,
пешком до 6.

Тут Начинаем



**Тут
Заканчиваем**

Успешно добравшись до входа в пещеру (и свернуть даже некуда), лезьте туда и, очутившись наверху, используйте Заклинание Невидимости (Rub Ointment On Me).

В следующий момент Вы столкнетесь с Большим Противным Зеленым и Немытым Пресмыкающимся, которое следует немедленно уничтожить (причина — уж слишком воняет) с помощью Шестого Заклинания — “Гром и Молнии” (см. соответствующие пояснения выше).

Ну вот, вроде бы и все. Отвяжите Розелку (Untie Girl) и проводите ее до родительского очага (вверх от каменного колодца).

KING QUEST 6: Heir Today Gone Tomorrow

И — SIERRA ON-LINE

Г — 1992

О — 17, 1 Мб

М — VGA

У — Mouse, Keyboard

З — Sound Blaster, AdLib

ОСТРОВ КОРОНЫ.

Пляж.

Переместите бревно направо и откройте коробку, получите монету. Возьмите кольцо слева от этого места. Идите на север к перекрестку дорог.

Перекресток.

Идите на север к замку.

Замок, снаружи.

Поговорите со сторожевой собакой. Дайте кольцо сторожевой собаке.

Замок, внутри.

Проскочите вперед через все диалоги.

Замок, Снаружи.

Идите к перекрестку дорог.

Перекресток дорог.

Идите на запад к деревне.

Деревня, юг.

Поговорите с торговцем. Идите к книжному магазину.

Книжный магазин.

Возьмите книгу около двери. Используйте книжную полку на правом конце стенки, подберите стихотворение. Поговорите с хранителем магазина. Возьмите книгу на прилавке. Выйдите из магазина.

Деревня, юг.

Идите на север.

Деревня, север.

Идите на запад.

Волнорез.

Игнорируйте мальчика и стучите в дверь судна. Поговорите с человеком.

Лодка (Судно).

Поговорите с человеком пока он не повторяет себя(самостоятельно). Возьмите лапку кролика. Идите на юг деревни.

Деревня, Юг.

Идите в ломбард. Поговорите с хранителем магазина. Дайте ему кольцо. Дайте ему монету. Возьмите птицу. Идите к волнорезу.

Волнорез.

Используйте карту и идите к Острову Чудес.

ОСТРОВ ЧУДЕС.

Пляж.

Рассмотрите спящую устрицу. Поговорите с ней. Дайте ей книгу. В то время как ее рот открывается, получите жемчужину. Идите к Острову Тайной Горы.

ОСТРОВ ТАЙНОЙ ГОРЫ.

Пляж.

Возьмите цветок и перо. Идите к Острову Короны.

ОСТРОВ КОРОНЫ.

Пляж.

Идите на юг деревни.

Деревня, юг.

Ищите ломбард. Войдите в ломбард.

Ломбард.

Дайте жемчужину хранителю лавки. Идите в книжный магазин.

Книжный магазин.

Поговорите с шутом. Дайте ему кольцо. Идите к волнорезу.

Волнорез.

Идите к Острову Чудес.

ОСТРОВ ЧУДЕС.

Пляж.

Идите на восток, где будете остановлены охраной гнома. Дайте цветок большому носу. Дайте птицу большому уху. Дайте леденец большому осязанию. Дайте лапку кролика большой руке. Используйте пустую бутылку. Подберите бумагу в воде. Идите на восток.

Книжная груда.

Захватите книгу в груде. Рассмотрите паутину. Захватите свободную нить на нижней части. Захватите бумагу в левом угле. Идите на запад.

Пляж.

Идите на север.

Болото.

Идите на запад.

Сад.

Возьмите гнилой помидор. Возьмите салат-латук. Идите к пляжу.

Пляж.

Идите к Острову Ужасов.

ОСТРОВ УЖАСОВ.

Пляж.

Поговорите с существом и дайте ему бумагу. Идите на север.

Водоем.

Бросьте салат-латук в водоем. Пересеките водоем и получите лампу. Идите на север.

Сад.

Игнорируйте человека и подберите кирпич справа от себя. Идите к Острову Чудес.

ОСТРОВ ЧУДЕС.

Пляж.

Идите на восток.

Книжная груда.

Подберите другую книгу, чтобы получить книжного червя. Дайте существу книжного червя. Идите к перекрестку в Острову Короны.

ОСТРОВ КОРОНЫ.

Перекресток.

Дайте механическую птицу реальной птице. Дайте кольцо птице. Дайте стихотворение птице. Возьмите ленту и бумагу. Идите в книжный магазин.

Книжный магазин.

Дайте книгу владельцу магазина. Идите в ломбард.

Ломбард.

Поменяйте птицу на флейту. Идите в сад в Острову Чудес.

ОСТРОВ ЧУДЕС.

Сад.

Используйте флейту на стенных цветах. Влезьте в отверстие в стенке. Возьмите чайную чашку на стуле. Идите на север.

Шахматная доска.

Поговорите с рыцарем и ждите пока королева не уйдет. Возьмите шарф/галстук. Идите в ломбард.

ОСТРОВ КОРОНЫ.

Ломбард.

Меняйте флейту на трутницу. Идите к Острову Тайной Горы.

ОСТРОВ ТАЙНОЙ ГОРЫ.

Пляж.

Решите утес логики. Решение находится в книге.

Выше по утесу.

Наблюдайте, как и что старая женщина поет и танцует, и идите вниз по утесу.

Пляж.

Идите в верх.

Выше по утесу.

Войдите в отверстие справа на экране.

Темная Пещера 1.

Используйте трутницу. Идите к отверстию справа.

Пещера 2.

Получите мятный лист справа. Выйдите из пещеры.

Выше по утесу.

Идите на север.

Город в первом крыле.

Вы не можете ничего здесь сделать.

Подземелье.

Идите на север, пока не придете на участок памяти с северным и восточным проходом. Идите на восток до тех пор, пока можете. Идите на север и получите череп. Затем — на юг, на запад до тех пор, пока можете идти. Идите на север и на запад.

Комната-ловушка.

Решение находится в книге. Выйдите из комнаты-ловушки к западу.

Подземелье.

Идите на запад и рассмотрите крылатую девушку. Идите на восток и на север, захватите щит. Идите на север до упора. Идите на запад до упора. Возьмите монеты на теле. Идите на восток до упора, потом — на юг и на восток.

Западня 2.

Бросьте кирпич в механизмы. Выйдите в комнату справа. Идите на восток до упора, затем — на север и на восток.

Темная комната.

Используйте трутницу. Идите на восток до комнаты с восточным, западным и южным выходом. Идите на юг до упора. Используйте отверстие в стенке с правой стороны. Рассмотрите отверстие. Идите на запад до упора, потом — на восток до упора, затем — на юг (до упора), на запад, пока не сможете повернуть на север, а потом — на север до упора. Захватите гобелен. Идите на восток.

Логовище Минотавра.

Поговорите с минотавром. Используйте красный шарф/галстук на нем. Большое количество оживлений следует, Вы заканчивайте на пляже.

Пляж.

Идите к Острову Туманов.

ОСТРОВ ТУМАНОВ.

Пляж.

Идите на запад.

Деревня.

Возьмите кусок угля. Возьмите косу. Идите к Острову Чудес.

ОСТРОВ ЧУДЕС.

Пляж.

Идите на север.

Болото.

Используйте чашку на болотной воде. Поговорите с холмиком на бревне. Дайте ему гнилой помидор. Возьмите тину от бревна. Возьмите бутылку молока. Идите на север.

Сад.

Налейте священную воду в лампу. Поместите лампу на детские слезы. Возьмите бутылку на столе. Дайте молоко детской слезе. Идите на север.

Шахматная доска.

Дайте белой королеве уголь. Идите к Острову Ужасов.

ОСТРОВ УЖАСОВ.

Пляж.

Идите в сад.

Сад.

Используйте щит на на лучнике. Возьмите белую розу из сада. Идите к бельведеру. Используйте косу на растительности.

Фонтан.

Ждите, пока мультипликация не закончена, и идите на север в деревню в Острову Короны.

ОСТРОВ КОРОНЫ.

Деревня, север.

Дайте розы девушке. Дайте кольцо девушке и идите к Острову Ужасов.

ОСТРОВ. УЖАСОВ.

Фонтан.

После мультипликации, используйте лампу на фонтане. Бросьте заклинание дождя на лампу. Идите в сад и подберите другую розу. Идите к Острову Туманов.

Остров Туманов.

На пляже выйдите к теплomu месту на севере.

Место жертвоприношений.

После мультипликации поместите череп в яму. Ищите ленту и поместите волосы в яму. Используйте испорченное яйцо в яме. Идите к верхней части утеса, к Острову Священной Горы.

ОСТРОВ СВЯЩЕННОЙ ГОРЫ.

Верхняя часть утеса.

Бросьте ночное заклинание и следуйте в королевство смерти.

КОРОЛЕВСТВО СМЕРТИ.

Первая сцена.

Поговорите с двумя привидениями. Избегайте зомби. Идите на восток.

Вторая сцена.

Поговорите с плавающим духами/привидениями. Идите на север.

Вход.

Играйте в кости на правой стороне экрана. Возьмите ключ. Дайте билет приемщику.

Мертвый рыцарь.

Берите латную рукавицу от мертвого рыцаря. Идите на запад.

Река Styx.

Используйте лампу на воде реки. Дайте монету лодочнику.

Ворота.

Коснитесь ворот. Поговорите с ними. Ключ к загадке — LOVE.

Комната смерти.

Идите к Смерти. Бросьте вызов Смерти железной рукавицей. Используйте зеркало на ней. Вы будете возвращены к Острову КОРОНЫ.

ОСТРОВ КОРОНЫ.

Идите к перекрестку и дайте розы птице. Идите в деревню.

Деревня.

Дайте лампу торговцу. Возьмите вторую лампу справа (зеленая, с длинным горлышком). Идите в ломбард.

Ломбард.

Выпейте содержимое из бутылки. Меняйте трутницу на щетку. Идите в замок.

Замок, снаружи.

Идите в северо-западный угол. Используйте перо на чашке. Используйте щетку на стенке. Киньте краску с магическим заклинанием. Откройте дверь.

Замок, внутри.

Идите к средней ячейке.

Средняя ячейка.

Дайте привидению-мальчику носовой платок от Матери-привидения из Королевства Смерти. Выходите на север.

Железный Человек.

Снимите правую руку Железного человека.

Секретный проход, основание.

Рассмотрите отверстие. Идите вверх по ступенькам. Рассмотрите отверстие и отдайте кинжал. Идите на запад и на север.

Снаружи ведомства Визиря.

Рассмотрите отверстие и идите на север. Используйте секретную дверь.

Спальня.

Откройте маленькую коробку и рассмотрите содержимое. Откройте большую коробку ключом и получите бумагу. Идите к Железному человеку.

Железный Человек.

Идите на восток.

Снаружи комнаты Jello.

Войдите в комнату Jello. Дайте Jello лампу. Идите снаружи ячеек.

Снаружи ячеек/камер.

Разговаривайте с дверью слева. Слово — ALIZEBU.

Комната/склад.

Раскройте ткань и рассмотрите все единицы. Выйдите.

Снаружи комнаты Jello.

Используйте дверь на верхней левой стороне экрана.

Главный Вход.

Дайте бумагу капитану визиря.

Главный Зал.

Прервите свадьбу. Уходите от визиря как можно скорее. Идите к верхней части башни.

Верхняя Часть башни.

Когда Jello даст реальную лампу, используйте это на Genie. Захватите большой меч и используйте его на визире. Используйте его снова. Вы сделали все!

Вы получили 230 очков.

KRYPTON EGG

И — Alexandre Kral
Г — 1994
О — 1,5 Мб
М — VGA
У — Mouse
З — Sound Blaster
П — 80386

Арканойдные игры уже давно полюбились многим игрокам, и вот “Яйцо Криптона” — это еще один арканойд. Игра с приятной графикой и хорошими звуками. Весь смысл игры состоит в том, чтобы, отбивая шарик ракеткой, посбивать все возможные кирпичики. Иногда при сбивании кирпичика вниз падает какой-нибудь приз, или, наоборот, вредный предмет. К числу призов относятся: увеличение ракетки, увеличение количества шариков, их объема, стрельба, возможность перемещаться не только горизонтально, но и вертикально, и прочее. Вредные “призы” могут сократить ракетку, а то и вовсе ее уничтожить. Есть призы, преобразующие вид шарика. Например, светло-зеленый шарик вообще не сбивает кирпичиков, а темно-зеленый выносит сразу по несколько штук.

После прохождения каждых 10 уровней Вы встречаетесь с кучей всяких тварей, которых нужно просто расстреливать. После сражения с боссом Вы получаете код, с помощью которого можно продолжить игру с определенной десятки уровней. Чтобы ввести код, нужно в меню нажать пробел и вводить сам код. Обратите внимание, что цифры набираются на дополнительной клавиатуре. В игре всего 60 уровней. Вот коды для них:

11 — B3A0
21 — BFE6
31 — 7BD7
41 — 87E4
51 — 210E

Все управление игрой производится мышью. Прилипший шарик отцепляется, когда Вы нажимаете левую кнопку мыши, а стрелять нужно правой. Клавиша “ESC” уничтожает текущую ракетку, а для мгновенного выхода в ДОС нажмите клавиши “Ctrl-Alt-Del”.

М. Лопатин

LAMERS

И — Cocktail

Г — 1993

О — 617 Кб

М — VGA

У — Mouse

З — PC Speaker, Sound Blaster

Эта игра-пародия специально предназначена для тех, кто никак не мог пройти “Леммингов” и вместо любви к мелким зверюшкам испытывает ненависть. В этой игре целью является гибель существ — иначе они доберутся до Вашего компьютера, и он взорвется. Все зверюшки способны использовать функции леммингов — копать, строить лестницы, прыгать с парашютом...

Но и у Вас есть 4 оружия, чтобы противостоять вредным зверюшкам:

Автомат — стреляет быстро, а число патронов ограничено, так что не тратьте их попусту.

Бомба — взрывает нескольких леммингов, но фитиль у нее небольшой (не будет долго ждать).

Мина — отправляет нескольких врагов на небеса, когда они на нее наступают.

Пистолет — старое доброе оружие, используется, когда все остальное израсходовано.

Все действия выполняются мышью. Выход в ДОС — ESC. Доброй охоты!

М. Лопатин

LEISURE SUIT LARRY 5: Passionate Patti does a little undercover work

И — Sierra On Line

Г — 1991

О — 7, 8 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Mouse

З — Sound Blaster, AdLib

Жестокие капризы фортуны и козни разных маньяков хладнокровно разлучили Ларри и Пэтти, которые теперь опять совмещают свои проблемы с проблемами нашими.

По иронии судьбы Ларри нашел работенку в т.н. PornProdCorp, где шестерит и по сей день...

Будучи назначенным на ответственную должность оператора нового проекта компании по отысканию ТРЕХ наиболее “обаятельных и привлекательных” особей женского пола, он немедленно берется за дело.

Перво-наперво, в операторской (WorkShop) следует оприходовать три кассетки, до неприличия ничейно валяющиеся возле антенистого телевизора в правом нижнем углу экрана. Затем подготовьте их к последующему употреблению на CamCorder'e посредством камеры (Degausser), что стоит на столе. Возьмите из самого левого выдвижного ящичка зарядное устройство и, в достойное завершение всех этих манипуляций, мудро стерилизуйте лапки дезинфектором из огромной бочки. Весьма гигиенично.

Вернувшись в холл, Хитрый Глаз немедленно приметит одинокую розетку между дверью в офис и тумбой с кофеваркой. Очень хорошо! Теперь засуньте туда пальцы... простите — Зарядное Устройство и присоедините к нему свой портативный CamCorder. При помощи глазной иконки время от времени проверяйте уровень заряда (в %), пока тот не достигнет 100.

Не пытайтесь унести с собой подозрительного содержания картинки соблазнительно пылящиеся на стенах архива (PPC's FileRoom). Стоит просто и ненавязчиво извлечь из верхнего отделения стоящего в правом нижнем углу шкафчика кое-какие личные дела. И не забудьте перед уходом захватить с собой со стола AeroDork Gold Card.

Теперь выходите вон из здания, где на лужайке Вас будет ждать длиннющий лимузинище.

По прибытии в аэропорт, засуньте AeroDork Gold Card (в дальнейшем просто А.Г.С.) в ультра передовую Automatic Ticket Machine (сокращенно А.Т.М.) и выберите по Вашему усмотрению пункт назначения. В каждом из этих городов нам придется повстречаться с тремя смазливymi самочками, сведения о коих мы только что почерпнули из их личных дел. Так что не будет иметь значения, кто будет первой или последней. Пусть первым городом, подвергшимся нашему жестокому разграблению, будет Майами.

Используя коды, приводимые в конце описания, уймите ненасытных на разные антипиратские фени авторов и получите билет. Во чреве здания аэропорта еще раз предъявите А.Г.С. камере, после чего, оказавшись уже непосредственно в комнате ожидания, по сигналу “Now Boarding” отдайте стенному разъему на растерзание Ваш билет.

Храбрый Разведчик из отдела по борьбе с коррупцией, наркомафией, проституцией, хамством и экономическими преступлениями инспектор Десмонд хитрыми уловками и откровенно шовинистическими призывами добивается добровольной вербовки Ингрид (она же

Passionate) Пэтти ("Last Dance With Mary Jane — One More Chance To Kill The Pain").

Первым ответственным заданием Агента 88 будет осмотреть секретную проектно-изыскательскую лабораторию (просто осведомитесь у гражданина Twit'a о каждом находящемся в помещении) и пройти строгую научно-исследовательскую экспертизу у местного, простите, гинеколога.

По завершении сих, несколько даже приятных, процедур, на столе, специально для Вас, доктор Twit оставит DataMan, Reverse Biaz DataPack и P.C. Hammer DataPack, и также, немного левее, уже нам известный Hooter Shooter. Залезайте со всем этим добром в стоящий на улице лимузин и, вставив в DataMan хотя бы Reverse Biaz Data Pack, продемонстрируйте первый глухому шоферу. Да, не забудьте прихватить бутыл шампуня с полки!

MIAMI. DOC PULLIAM'S DENTAL HYGIENE HEAVEN. CHI CHI LAMBADA.

Аэропорт теплого Майами встретит Вас сигаретным автоматической общественного пользования в левой своей части. В жерле его (т.е. автомата) можно обнаружить пару монет достоинством 25с (как раз для телефона). Закажите, пользуясь номером на одной из вывесок на правой картинке (554-8544), себе очередной лимузин.

Поочередно просмотрев все взятые в штаб-квартире РРС дела, с изумлением можно будет заметить, что одним из найденных предметов будет визитка стоматологической клиники некоего гражданина Паллиама. Ее-то и следует показать шоферу, вернее шофере, в общем водиле, дабы благополучно добраться до сей злобной местности.

В приемной не надо сразу же сильно ломиться к администраторше, и лучше звякнуть по начертанному на визитке телефончику (554-3627) и уж потом стучать в окошко. Кстати, аппарат, по которому можно "звякнуть", скучно существует на столике в том же помещении.

В дальнейших сценах повышения тонуса самое главное — не забыть вовремя врубить CamCorder (со вставленной кассеткой, конечно).

После всех этих происшествий еще раз закажите по тому же номеру (и по тому же аппарату в клинике) лимузин, который и доставит Вас в аэропорт.

Известными действиями купите билет (пусть это будет Atlantic City) и займите в самолете свое место.

REVERSE BIAZ. DES REVER RECORDS.

При входе в здание, рядом с лифтом, расположилась доска со списком проживающих здесь существ. Нас же интересует комната #900, где обитает Des Rever Records. Сделав клик окулистом на строку с таким названием, подойдите к опухшему от безделья Security и поведайте ему свою проблему.

Оказавшись наверху, не спешите кричать мужику в студии. Прежде всего следует снять с пьедестала золотой диск и, если есть желание, прослушать этот маразм на близлежащем проигрывателе. Теперь самое время завести разговор с Biaz'ом, который подозрительно пригласит ВНУТРЬ.

ВНУТРИ же, изрядно побренчав на клавишных, можно поступить двумя способами: или ~~же~~ спойть оказавшегося изрядным (но не слишком стойким) синяком Revers'a посредством бутылки шампуня, или же долгими и занудными разговорами склонить вышеозначенного к развратным действиям. С точки зрения зрелищности красочнее второе, но очков больше дает первое.

Вернувшись в лимузино, замените в DataMan'e DataPack и, как обычно, дайте знать шоферу куды рулить.

ATLANTIC CITY. TRAMP CASINO. LANA LUSCIOUS.

Здание Местного Аэропорта встретит нас батареей одноруких игровых автоматов, один из которых, после усиленного его дергания за руку, разорится на несколько четвертьдолларовых монеток. Аналогично с аэропортом в Майами: надобно найти на одной из вывесок нужный телефончик и заказать лимузин. Водиле же, на этот раз, продемонстрируйте коробок спичек (Tramp Casino MatchBook), что и позволит беспрепятственно добраться до места назначения. И (чуть не забыл) не поленитесь подзарядить свой бравый CamCorder посредством специально вмонтированной в стену розетки.

При входе в разухабистое здание казино следует не слишком грязно пристать к губастой красотке, плотоядно оперевшейся о подъезд. Не имеет значения, какая циферка будет Вами названа — десять серебряных \$ все равно поменяют своего владельца (лотерея беспроигрышная).

Не увлекайтесь покером и ненасытной алчностью. Вполне хватит выиграть 750-800 \$ на все дальнейшие похождения.

С этим капиталцем возьмите на прокат в "Ivana Skates" пару роликов и оденьте их на одной из ОЧЕНЬ МНОГОЧИСЛЕННЫХ скамеек. На колесах придется провести не слишком много времени, пока не появится в поле зрения вторая жертва развратных манипуляций Ларри — Lana Luscious. После небольшой приятельской болтовни она, как бы не-

взначай, предложит посетить сеанс женского грязевого рестлинга с ее участием. Нечего терять время. Если совесть позволяет, можно даже не вернув ролики бежать в казино.

Перед рингом будет грозно возвышаться непомерная глыба, заслоняя таким образом проход к трибунам. Сдвинуть ее можно лишь при помощи 500 \$, которые позволят нам присутствовать на представлении в качестве его непосредственного участника (не забудьте поменять кассетку и врубить CamCorder).

Закажите у стоящего при входе мужичка лимузин и отправляйтесь в аэропорт, где привычным жестом купите Board Pass до городу Нью-Йорку, в очередной раз смените кассету и подзарядите CamCorder.

Р.С. HAMMER. К — RAP RADIO.

Не знал безалаберный секретарь Джона Крэппера, что в его недолгое отсутствие некая смазливая особа, мудро воспользовавшись кодом со своего портативного DataMan'a (45954) и забив его в панель на стене, проникнет в запретное для всех помещение...

Отоприте выдвижной ящик письменного стола ключом, который хитро скрыт в почве горшка большой домашней пальмы (впрочем, то же можно сделать и лежащим на столе Letter Opener'ом). Здесь много интересных вещей, и именно: дело Джона Крэппера (прочтите его содержание и сделайте ксерокопию на стоящем рядом ZEROZ'e — будет небольшой бу-бух) и тайно-смертельно-загадочный код (вот его надо запомнить). Верните все на прежние места и направляйтесь в следующую дверь.

Сильное желание чистоты и гигиены (обычно достигаемое под душем) в этот раз гнусно приколосось. Хотя все-таки какую-то одежду можно стащить с одинокой вешалки.

Подняться обратно пока невозможно, так что наберите полученный в кабинете Крэппера код на панели дверцы рядом с большим микрофоном и проникните внутрь.

Взяв с полки шкафа (что посередине комнаты) катушку чистой пленки, поместите ее на магнитофон в левой нижней части экрана. Затем долго и упорно настраивайтесь на Студию А, переключая и ворочая руками клавиши на пульте управления возле окна. Когда сие будет достигнуто, врубайте запись.

Весьма жестоким оказался этот Р.С. Hammer, заперев дверь микрофоном. Просто зверь! Но... Предварительно взяв катушку с записанным туды компроматом, Вы быстро настраиваете пульт на ужасную громкость и так противно пицчите, что лопается студийное стекло! Настоящий перпендикуляр!

NEW YORK. DISK CAFE. MICHELLE MILKEN.

Ура! Осталось совсем немного. Заберите из пожертвований детишкам пару 25с монеток, разузнайте на все тех же объявлениях нужный номерок и закажите лимузин (552-4668). Покажите шоферу Hard Disk Cafe Napkin, что была изъята из личного дела нашей последней жертвы. По пути туда, на сиденье обнаружится чье-то забытое портмоне, в котором тихо обесценивается куча денег и стопка кредитных карточек.

Деньги отдайте знакомому по Ларри-3 мэтру, за что тот вручит перфорированный пропуск. На следующем экране сядьте на свое место и лецезрейте развалисто-соблазнительный дрейф Michelle Milken в зал для V.I.P. Пропуск же туда достанется лишь взамен на найденные кредитки у все того же мэтра.


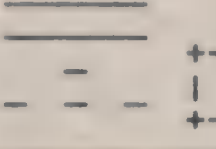
После долгой болтовни, публичной передачи найденного портмоне, и включении CamCorder'a заканчивается последняя миссия талантливейшего порнографа Ларри Лафера (от слова Лафа??).

Остается лишь заказать в последний раз лимузин и купить билет в Лос-Анжелес. Правда по пути произойдет какая-то лажа с пилотом и придется включить автопилот (красненькое устройство на левом сиденье).

WHITE HOUSE. DINNER.

Сделайте бо-бо поганцу Биггу, посредством Hooter Shooter'a. Полезная все-таки вещьца...

КОДЫ:

 1	 4	 7	 0
 2	 5	 8	
 3	 6	 9	

9:00 New York City, NY - 69875	1:00 Atlantic City, NJ - 12783
9:10 Intercourse, PA - 94304	1:10 Oral, SD - 44040
9:20 Atlantic City, NJ - 15024	1:20 Miami, FL - 57907
9:30 Los Angeles, CA - 40363	1:30 New York City, NY - 95952
9:40 Oakhurst, CA - 55070	1:40 Los Angeles, CA - 47991
9:50 Miami, FL - 60751	1:50 Hardwick, VT - 12532
10:00 Sequim, WA - 60778	2:00 Bunn, NC - 93810
10:10 New York City, NY - 63164	2:10 Atlantic City, NJ - 95584
10:20 Climax, MI - 17469	2:20 New York City, NY - 69894
10:30 Atlantic City, NJ - 40600	2:30 Los Angeles, CA - 57992
10:40 Los Angeles, CA - 19768	2:40 Miami, FL - 56434
10:50 Miami, FL - 49580	2:50 Four Holes, SC - 58664
11:00 Spread Eagle, WI - 55080	3:00 Succasunna, NJ - 10136
11:10 Los Angeles, CA - 63538	3:10 Atlantic City, NJ - 39801
11:20 New York City, NY - 51835	3:20 Los Angeles, CA - 98800
11:30 Bowlegs, OK - 32497	3:30 Miami, FL - 93473
11:40 Miami, FL - 18693	3:40 New York City, NY - 42423
11:50 Atlantic City, NJ - 35083	3:50 Loveland, OH - 60360
12:00 Atlantic City, NJ - 93694	4:00 Los Angeles, CA - 14824
12:10 Hazardville, CN - 47602	4:10 Atlantic City, NJ - 15846
12:20 Fishcamp, CA - 13223	4:20 Grundy, VA - 56499
12:30 Miami, FL - 59220	4:30 Miami, FL - 32462
12:40 New York City, NY - 59430	4:40 New York City, NY - 44700
12:50 Los Angeles, CA - 18969	4:50 Sugar Notch, PA - 64903
	5:00 Loveladies, NJ - 58019

LOST EDEN

И — Cryo Interactive Entertainment & Virgin Interactive Entertainment

Г — 1995

О — 1 CD disk

М — VGA

У — Keyboard, Mouse, Cyberman

З — Sound Blaster

П — 80386, CD-ROM, 4 Мб RAM

Хотите — верьте, хотите — нет, но на VGA такой классной графики еще не было. “Потерянный Эдем” нарисован с помощью известного пакета “3D Studio” и выполнен настолько профессионально, что с каждым ходом игры восхищаешься ей все больше и больше. Звук и графика — обалденные. Правда, в этой игре есть и один минус: относительно слабый сюжет. Тем не менее, это довольно несложный квест, даже, скорее, не квест, а очень хорошая приключенческая игра. Пройти ее можно самостоятельно, не особенно напрягаясь, и при этом Вы получите огромное удовольствие. Но если у Вас случился затык на долгое время, загляните в это описание. Основное правило: говорить со всеми.



В этой игре мы отправляемся в непонятные времена, когда почему-то одновременно существовали и люди, и динозавры. Глава тиранозавров, злой монстр по имени Моркус Рекс терроризирует всю округу, не давая прохода ни тем, ни другим. Вы — сын короля некоего племени строителей, Ваше имя Адам. Вы должны построить крепости (цитадели) в различных мес-

тах, чтобы защитить мирных жителей от нападений.

Итак, игра начинается, когда Вы находитесь во дворце. Управление интуитивно понятно: если курсор имеет вид стрелки, то это перемещение. Рука — это брать предмет, глаз — смотреть. Человек — разговаривать. Если Вы щелкнете правой кнопкой мыши, то увидите себя и свою компанию. Вы можете говорить со спутниками, а также подсовывать им различные предметы. Если Вы щелкнете на себя, то попадете в меню: запись, загрузка игры, выход в ДОС, рестарт, управление громкостью звука, а также прослушивание последних разговоров.

Идите вперед, пока не опуститесь в пещеру, в которой три двери. Левая — это камера пыток, средняя ведет в тронный зал (центр), монастырь (слева) и Вашу комнату (справа), а правая же — к выходу наружу. Идите к королю и поговорите с ним. Он представит Вам птеродактиля по имени Элой, который расскажет, что соседнее королевство Шамар уничтожено бандой Моркуса Рекса. Идите к монаху и поговорите с ним. А теперь сходите в свою комнату и там говорите с Элоем. Вы узнаете, что около входа Вас ждет динозавриха женского пола. А еще Элой даст Вам некий предмет с криптограммой.

Пройдите к выходу (правая дверь) и поговорите с “дино-девушкой”. Ее зовут Дина, и она пришла по поручению умирающего деда. Отправляйтесь в ее пещеру. Дед расскажет, что когда-то жил великий строитель Граа, но Поработитель, Ваш дед, заключил его в тюрьму, а Граа погиб. Поговорив со стариком, Вы получите ракушку, с помощью которой можете общаться с его духом, помогающим Вам в приключениях. Делай-

те это почаше. Возьмите также нож, принадлежащий когда-то Граа и имеющий его знак, и возвращайтесь назад.

Попробуйте поговорить с отцом, королем. Он ни в какую не хочет Вас отпускать, ведь Адам — единственный оставшийся в живых сын. Попробуйте войти в комнату пыток (левая дверь). Дина боится входить туда, но без нее Вы не сможете понять, что говорит палач. Пройдите в монастырь и поговорите с монахом, пока он не даст Вам амулет храбрости. Дайте амулет Дине, и она теперь согласится идти с Вами.

Поговорив с палачом по имени Джаббер, Вы получите от него старый зуб. Идите в монастырь и вставьте зуб в челюсть засохшего скелета. За ним откроется проход... Дойдя до конца, Вы встретите еще один симпатичный скелетик. Но Вы уже знаете, что с ним делать.

Ого, таинственная пещера! Возьмите призму с пола. С помощью этой призмы можно понимать зашифрованные сообщения. Внимательно рассмотрите фрески на дальней стене. Вы узнаете, в чем был секрет Граа — в единстве динозавров и людей. После этого Дина даст Вам дудочку, с помощью которой можно оказывать хорошее влияние на бронтозавров. Возвращайтесь.

С помощью призмы посмотрите, что же записано на табличке в монастыре (напротив монаха). Это ужасное сообщение от Рекса. После этого не выдерживает даже монах и идет с просьбой к королю, чтобы он разрешил Вам покинуть замок. Отец нехотя соглашается. Теперь идите к началу игры и говорите с охранником (его зовут Таг). Он идет с Вами.

Отправляйтесь на первую территорию, где Вы будете строить крепость — Шамар. Здесь к Вам присоединится Манго, друг Дины. Манго говорит, что Вам нужно заручиться поддержкой как людей, так и динозавров, чтобы построить крепость и защищать ее от нападений. Дальнейшие действия могут немного отличаться последовательностью, но суть одна.

Теперь Вы будете путешествовать по Шамару. В верхнем правом углу экрана Вы видите карту. Черная точка — Вы, красная — динозавры, желтая — крепость. Здесь нужно ходить по территории и агитировать население. Поскольку люди и динозавры не стоят на месте, то у Вас, возможно, порядок действий будет другим.

Наверное, первыми Вы встретите бронтозавров. Подудите в дудку — они пока не хотят с нами дружить, так как нечем их соблазнить. Поэтому направляйтесь в нижний левый угол карты и возьмите там грибы. Кстати, Таг найдет и даст Вам яблоко, а еще нужно на дереве взять гнездо с яйцами. Все эти действия нужно совершать постоянно, так как на каждой территории есть звери, которые любят тот или иной продукт.



Найдите в лесу племя аборигенов и поговорите с их предводителем по имени Чонг. Дайте ему гнездо с яйцами и предложите яблоко. Яблоко ему не нужно, но зато он пойдет с нами.

Сходите на озеро и киньте яблоко в воду. Впрочем, прежде чем кидать, посмотрите, на месте ли обитатель озера. Вы познакомитесь с водным динозавром — мозазавром, который расскажет Вам, чего здесь боятся тиранозавры. С мозазавром следует говорить на всех территориях, так как предмет боязни у тиранозавров разный.

Грибы отдайте бронтозабрам. Только не ошибитесь — там есть ядовитые грибы (кривые), а есть нормальные. Бронтозабра будут строить крепость. После этого поговорите с Чонгом, и он даст Вам лунный камень.



Еще Вы сможете встретить апатозавров (подудите в дудку), которые согласны возить нас куда угодно, а также велоцирапторов, которые будут защищать крепость.

Берегитесь тиранозавров: при встрече сразу делайте ноги.

В общем, когда крепость будет построена, Вам можно будет покинуть Шамар и направляться на новую территорию — Улуру.

Схема действия — та же самая. Скормите грибы бронтозабрам, подудите им. Найдите пещерное племя и поговорите с их вожаком по имени Улан. Давайте ему предметы, пока он не пойдет с Вами. Еще раз навестите бронтозабра — теперь они будут строить крепость. Поговорив с Уланом, Вы получите от него еще одну часть волшебной таблички.

Посмотрите на нее — там Вы увидите какое-то существо, с которым потом встретитесь.

Найдите мозазавра. Он скажет, чего боятся тиранозавры на этой территории.

Если в этот момент Вам сообщат, что Шамар все-таки уничтожен, нужно будет туда вернуться и построить новую крепость (найдите второе стадо бронтозавров).

После этого можно направляться на следующую территорию — Кото. Здесь Вы встретитесь с племенем амазонок, главой которых является девушка по имени Коммала. Амазонки пока не хотят к Вам присоединяться, так как не верят, что Вы можете справиться с тиранозаврами без помощи велоцирапторов. Вы сможете найти пещеру с фресками, в которой лежит Солнечный камень.

А тем временем ситуация обостряется. Тиранозавры снова штурмуют Шамар и хотят напасть на Улуру, а у Вас все еще нет договоренности с велоцирапторами. Вам нужно будет вернуться в Улуру и поговорить с Уланом. Улан скажет, что его племя знает многое о велоцирапторах. Поэтому Вам нужно сходить в его пещеру и послушать, что Вам расскажут. А расскажут Вам следующее: велоцирапторы очень любят золото. Плюс, Вам подарят пузырек с заклинанием, с помощью которого можно изгнать тиранозавров из Шамара. За остальные пузырьки племя требует найти три маски.

Вернитесь в Шамар. Вы уже, наверное, знаете, что золото можно найти на берегу реки. Отправляйтесь к реке — Дина найдет там золото. Теперь найдите велоцирапторов и отдайте им золото и пузырек с заклинанием. Тиранозаврам не сдобровать.

Отправляйтесь в Кото. Там, кстати, тоже подберите золотишко у реки для велоцирапторов. Теперь идите к амазонкам. Так как Вы заручились поддержкой велоцирапторов, Коммала идет с нами. Сыграйте на дудочке бронтозаврам, и они начнут строить крепость. В благодарность Коммала дает Вам первую маску, которую просили Юлели. Тем не менее, для нормального функционирования Вам необходима еще и помощь трицератопсов.

Хорошие новости: в Шамаре велоцирапторы набили морду тиранозаврам. А Вы пока отправляйтесь в Улуру и отдайте маску племени Юлели, взамен взяв у них молнию.

Еще одна хорошая новость: в Шамар пришли трицератопсы. Найдите их. У Вас должно быть гнездо с яйцами. Гнездо отдайте Тагу: он съест яйца и вернет Вам пустое гнездо. Его-то и дайте трицератопсам. Они принимают Вашу дружбу, но пока не хотят дружить с бронтозаврами.

Отправляйтесь в Улуру. Там отдайте золото велоцирапторам. Тем временем Элой рассказывает о некой Долине Отчаяния, где огромное количество людей пленено тиранозаврами. Но путь туда лежит через водную гладь, поэтому Вам необходимо познакомиться с вожаком аквазавров по имени Наррим. После этого на карте откроется новое место — его пещера.

Поговорив с Нарримом, Вы узнаете, что он не считает нужным присоединяться к борьбе против тиранозавров. И только в знак уважения к великому Граа он согласен помочь. Вам нужно доказать, что Вы знали Граа, поэтому отдайте ему свой нож, принадлежащий великому строителю. Аквазавры покажут Вам дорогу в Долину Отчаяния.

И будет большая битва, в ходе которой погибнет много друзей и врагов. Исчезнет Манго, но Дина чувствует, что он еще жив. А Вы оказываетесь на новой территории под названием Тамара.

Найдите племя аборигенов. Их вождь по имени Талуми, а также главный полководец Фагг пойдут с Вами. Теперь агитируйте бронтозавров на строительство. В знак благодарности Вам дают мешочек с землей. Талуми говорит, что Вам необходимо покинуть долину через море. Но для этого нужно вернуть путеводный камень. Отдайте свой камень (с крестом).

Вот, теперь Вы на следующей территории — Кантура. Талуми снимает маску, и оказывается, что это девушка. Сами понимаете, что раз дело происходит в Эдеме, а Вы — Адам, то ее должны звать не иначе, как Ева. Тем временем Дина покидает Вас, отправляясь на поиски Манго.

А мы сразу лезем на островок посреди озера, где племя аборигенов под руководством товарища по имени Кабука конфискует у нас Еву, требуя привести Дину, чтобы задать ей пару вопросов. Возвращайтесь в Тамару и найдите там Дину.

Еще раз просмотрите табличку с Рексом в присутствии Дины. Она увидит там голову мертвого Манго... Теперь ничто не удерживает ее на этой земле, и Дина просит Вас отвезти ее к племени Кастра. Элой тем временем находит друзей птеродактилей, согласных возить нашу компанию.

И вот Вы производите обмен Дина — Ева. Кабука просит построить крепость и на его территории. Ну, это уже просто: бронтозавры, грибы, дудочка. В благодарность Вы получаете маску — уже вторую. К тому же Кабука предлагает пройти в его пещеру, чтобы поговорить с главным шаманом.

Дина в полном порядке. Племя Кастра делает из нее верховную жрицу. Но пришли мы сюда не за этим. Шаман просит ответить на три вопроса: символ предмета, дающего жизнь; символ предмета тени и тай-

ны; мать всего живого. У Вас не должно быть проблем с ответами, так как у Вас есть солнечный камень, лунный камень и мешочек с землей. После этого шаман всучивает нам третью табличку.

Летим в Улуру и идем к племени Юлели. Нам дают руку, а в обмен на маску — череп. Это еще два магических предмета, необходимых велоцирапторам.

Отправляйтесь в Кото и отдайте там молнию велоцирапторам (предварительно соблазнив их золотишком). Найдите трицератопсов и отдайте им пустое гнездо. Ева поет песенку, и теперь, наконец, трицератопсы согласны помогать бронтозаврам.

Опять в Улуру и отдайте руку велоцирапторам. Повторите операцию соблазнения трицератопсов при помощи девичьего пения и птичьего гнезда.

Теперь осталось отнести черепок велоцирапторам из Тамары. Вот и там уже будет надежная защита против тиранозавров. Тем временем Вы постоянно будете получать радостные сообщения от Элая о том, как наши друзья отлупили тиранозавров там и сям.

Опять проблемы у племени Кастра — там хулиганят тиранозавры. Зато свежая новость: трицератопсы в Тамаре. Там их надо сагитировать и лететь в Улуру, где шаман племени Юлели отдаст последний магический предмет — глаз, который нужно отвезти велоцирапторам в Кантуру. Там же найдите трицератопсов. Если не ошибаюсь, осталось еще обработать трицератопсов в Шамаре. Гнездо мы им уже давали, но Ева еще не пела. Все, теперь все должно быть в порядке.

Суть предыдущих действий кратко заключается в следующем: Вы должны заручиться помощью местных жителей, бронтозавры при помощи трицератопсов должны построить крепость, велоцирапторы при помощи золота и магических предметов — защищать их от тиранозавров. Если все сделано правильно на всех территориях, игра пойдет дальше.

А мы узнаем, что в крепости Мо, то есть Вашем родном доме, умирает король, стало быть, отец Адама. Летите туда. Монах говорит Вам, что отца надо похоронить с помощью духов, которые бальзамируют тело. Возьмите горн, выходите из дворца и идите к духам.

Для того чтобы освободить дух короля, нужен тот, кто добровольно согласился бы умереть. В числе Ваших спутников такого человека нет, поэтому Вам надо будет вернуться, когда найдете того, кто согласился бы на смерть. Идите в свой дворец и отдайте горн палачу. Он согласен на экзекуцию.

Отведите его Маринде и ждите, пока не закончится процедура. Все, тело можно предать земле, а палач оказывается невредимым. К тому

же Маринда дает Вам последнюю маску — маску смерти. Идите домой, в монастырь-кладбище. После разговоров тело хоронят.

Но теперь Вы получаете намек на то, что надо направляться на землю Шандовра, чтобы отыскать там очень крутую королеву. Прибыв на место, Вы встречаетесь с ней. Шазия, так ее зовут, оказывается ни кем иным, как сестрой Адама. В доказательство она демонстрирует Золотой Меч, принадлежащий Вашей династии. Поговорив с ней, Вы узнаете, что племя под ее предводительством дважды пыталось напасть на Моркуса Рекса, но безрезультатно. Шазия просит построить крепость и на ее территории.

Здесь уже все просто. Находим бронтозавров, даем им грибы, дудим на дудке. У племени Юлели забираем ожерелье в обмен на маску, отдаем его и золото велоцирапторам. Шазия тем временем отдает нам Золотой Меч. Но возникает проблема: велоцирапторы говорят, что ожерелье слишком слабо, чтобы справиться со всеми тиранозаврами. Нужно что-то более мощное.

Поэтому слетайте к Маринде и покажите ей Золотой Меч. Она даст Вам три музыкальных инструмента Смерти: трубу, барабан и колокольчик. Три мужчины должны одновременно сыграть на этих инструментах, чтобы погубить тиранозавров. Отдайте колокольчик монаху, барабан — Тагу, а трубу оставьте себе.

Вы уже, наверное, догадались, что нужно делать. Летим в Шандовру, находим тиранозавров, которые сбежались сюда со всех остальных территорий, и дудим в трубу. Тиранозавры убегают, оставив нам пятую табличку. Так поступаем со всеми тремя стаями тиранозавров.

Все! Последняя территория обеззаражена. Летим в Мо и идем в тронный зал. Если Вы поговорите с сестрой, то она скажет, что в этом зале должен быть проход, который открывается при помощи Золотого Меча. Вставьте меч во фреску с Моркусом...

Секретный проход открыт. Теперь перед Вами лабиринт в стиле "7-го гостя". Только здесь все проще — Ваша сестра знает путь. Просто спрашивайте ее все время, и она скажет куда поворачивать: влево, вправо, вперед. В общем, Вы доберетесь до тайной комнаты, где лежит Яйцо Судьбы — реликвия всех динозавров. Отдайте яйцо Элою и летите с ним к Белому Своду.

Вы узнаете, что необходимо повидаться с отцом всех динозавров, живущим в Долине Призраков. Но человек туда попасть не может, за исключением того случая, если он съест смертельный Корень Веков. Корень находится у Дины на территории Кантуры.

Взяв корень, вернитесь к Белому Своду и съешьте его. Вы встретитесь с отцом всех динозавров, который расскажет, что для того, чтобы

победить Моркуса, нужно соединить вместе шесть табличек. Но Вас только пять, а шестая — у Рекса.

Зато теперь на карте открывается новое место — логово тирана. Отправляйтесь туда и идите в пещеру. Прежде чем подниматься на трон, пройдите вправо и возьмите шестую табличку. Теперь они слиты воедино, и получившийся куб обладает достаточной силой, чтобы убить злого монстра.

Когда Моркус Рекс умрет, Вы узнаете грустную правду относительно того яйца: пророчество говорит, что будущее принадлежит не динозаврам, а людям. А еще оказывается, что Манго жив, и он возвращается к Дине.

Великолепная игра! И как жаль, что она так быстро кончилась! С нетерпением будем ждать, когда появится вторая часть.

М.Лопатин

LOST IN SPACE

И — Copysoft

Г — 1993

О — 1500 K6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

П — 80286

Наша Земля перенесла много несчастий — войну, чуму, голод. Но в настоящий момент она переживает действительно большую неприятность. Инопланетяне поотвинчивали с телевизионных спутников все параболические антенны, и теперь несчастному человечеству нечего смотреть по телевизору. Группа космонавтов была отправлена на Луну, чтобы отобрать антенны. Но злые инопланетяне захватили астронавтов и в этот самый момент готовят их к обеденному ритуалу. Кто же спасет их и вернет антенны на родину? Конечно же, супергерой Сканни Харднат!

Сканни не раздумывая отправляется на Луну, садится там в первый попавшийся заброшенный луноход, на котором стоит пушка и имеется запас орехов, и — отправляется вершить правосудие. И ведь что интересно — несмотря на то, что на Луне не растут орехи, он все равно может пополнять их запас. Когда Сканни убивает какого-либо врага, тот превращается либо в простой орех, дающий 1 единицу энергии, либо в золотой — аж 10 единиц! А патроны тоже лежат на поверхности в аккуратных контейнерах с буквой "B". Дополнительную жизнь Сканни может заработать, подобрав контейнер с буквой "L".

Управление — как всегда, очень простое:
Курсор — перемещение Скани;
Space — выстрел из пушки (кнопка 1 джойстика);
Alt — прыжок через трещину (кнопка 2 джойстика);
F9 — сохранение копии экрана в формате PCX;
Esc — выход из игры.

М. Лопатин

MASTER OF ORION V 1.3

И — MicroProse
Г — 1993
О — 11,7 Мб
М — VGA
У — Keyboard, M
З — AdLib, Sound Blaster, Roland и пр.
П — i80386, 2 Мб RAM

Стратегическая игра, в которой Вам предстоит развить цивилизацию, освоить и подчинить себе галактику с различными обитающими в ней расами. Самое симпатичное то, что Вы можете выбрать расу, за которую будете переживать, размер самой галактики и количество и качество врагов.

После загрузки игры и просмотра вступительного мультфильма Вы попадаете в основное меню:

Continue Game;
Load Game;
New Game;
Quit to Dos.

Первый пункт позволяет продолжить прерванную игру, даже если ее и не сохраняли. Второй пункт загружает ранее сохраненную игру, а третий запускает новую серию завоевания галактики. Про последний пункт ничего говорить не будем.

Итак, Вы начинаете новую игру. Прежде всего, решите, каковы Ваши аппетиты, и какого размера галактику (Galaxy Size) Вы сможете “съесть”. Это может быть и маленький кусочек (Small), и средний (Medium), и большой (Large), и просто гигантский (Huge). Вся разница состоит лишь в количестве звезд и, соответственно, во времени освоения всей их совокупности.

После этого выберите сложность (Difficulty) игры от простейшей (Simple) до невозможно трудной (Impossible). Суть этой операции сводится к тому, насколько Ваши ученые будут тупее вражеских и, соответственно, насколько Ваша цивилизация будет медленнее развиваться.

Осталось придумать, сколько у Вас будет конкурентов (Opponents — от одного до пяти), и переходить к более приятному и ответственному делу — выбору собственной расы.

Human — превосходные торговцы и искусные дипломаты. Очень подходят для тех, кто не хочет уничтожать всех конкурентов, а только самых агрессивных. Способны сосредоточить все свои ресурсы для борьбы с самым наглым соседом, торгуя и договариваясь с остальными. В результате долгого и кропотливого развития Вас могут избрать императором всей Галактики.

Mrrshan — отличные стрелки. Хотя для победы этого маловато. Поэтому приходится львиную долю средств отдавать на развитие вооружений и начинать войну сразу же при первом контакте с конкурентами.

Silicoid — довольно неприятная и агрессивная раса. Единственное достоинство — способность размножаться в любых условиях. Развиваются очень медленно.

Sakkra — эти способны задавить большим количеством. Поэтому основной упор сделайте на освоении новых планет и развитии планетологии (чтобы увеличивать “емкость” планет), а также защитных средств. Остальные технологии можно потихоньку воровать у более развитых рас. Можно также посылать битком набитые войсками транспорты для захвата развитых планет, но только если там нет боевых кораблей противника.

Psilon — превосходные изобретатели. Все технологии разрабатывают быстрее других. Что в итоге делает их совершенно неуязвимыми. Однако на начальном этапе старайтесь избегать конфликтов, проводя скрытую экспансию на не занятые планеты. Эта раса больше всего подходит для тех, кто хочет повоевать.

Alkari — замечательные пилоты. Тут нужно строить огромные звездные флоты и начинать захватывать планеты, не дожидаясь изобретения новых технологий.

Klackon — очень трудолюбивые ребята, а вот технологии разрабатывают плохо. Поэтому необходимо срочно осваивать планеты и строить на них максимальную защиту. Затем уже можно и повоевать (когда наверстаете технологический разрыв).

Bulrathi — хорошо воюют на поверхности планет, что и нужно использовать для захвата чужих территорий.

Meklar — обгоняют всех в развитии индустрии. Поэтому поступать должны так же, как и Klackon.

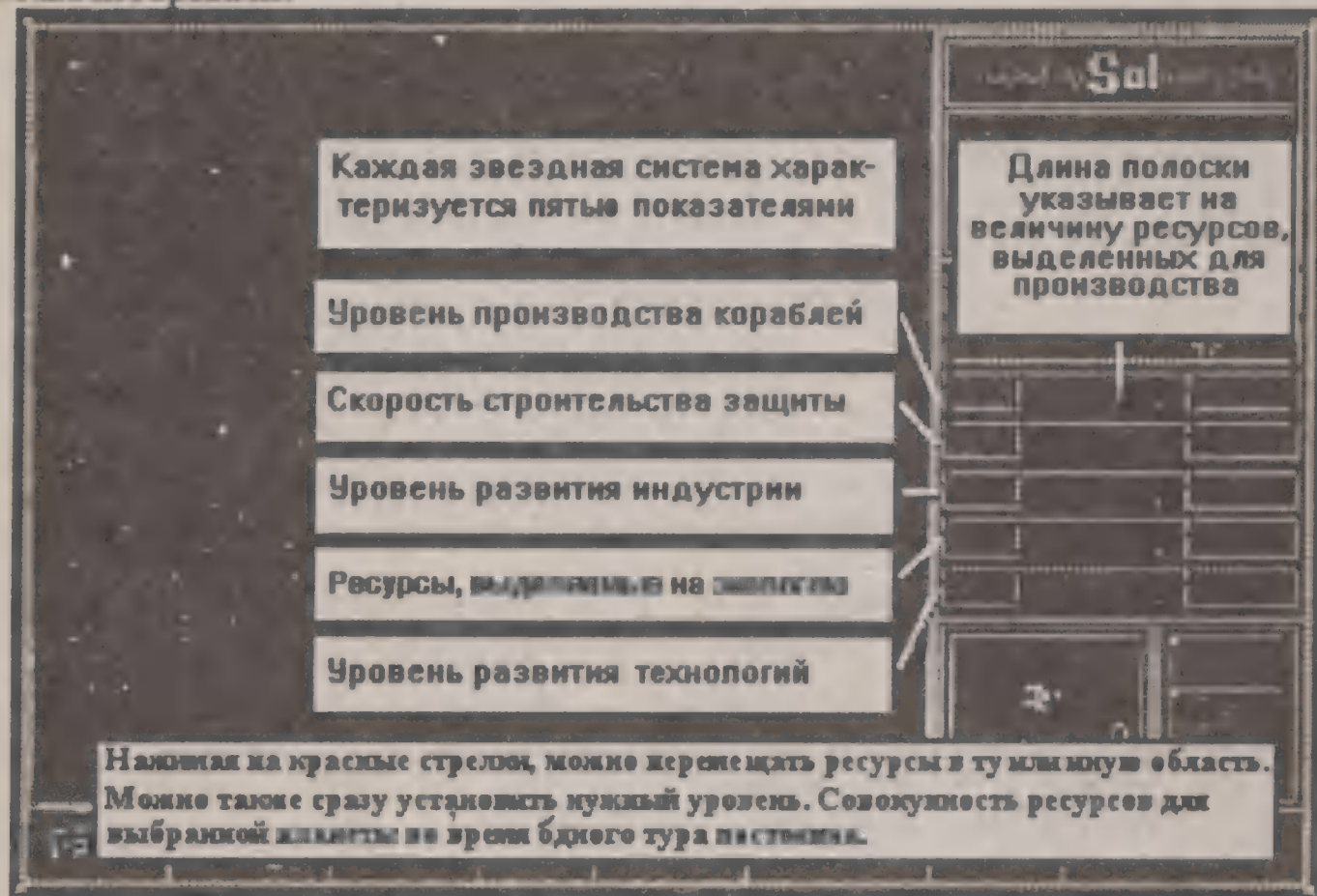
Darlok — супершпионы, из чего и следует стратегия их развития.

Кстати, совет для всех рас, кроме Psilon: недостающие технологии всегда можно попытаться купить или украсть. Меняться не рекомендуем,

так как это приводит к усилению противника. Псилонцам ничего этого не надо. Главное — не прозевать шпионов у себя под носом. Поэтому выделяйте на службу безопасности соответствующие деньги.

После выбора расы выберите себе знамя, введите свое имя и название родной планеты, где Вы начнете свой путь.

Перед Вами появляется основной игровой экран. В начале на нем будут появляться подсказки с сообщениями, что и для чего предназначено. На всякий случай приводим перевод этих подсказок с некоторыми комментариями.



Все ресурсы, имеющиеся на данной планете, разделены на пять областей:

- производство кораблей;
- строительство защитных сооружений;
- развитие индустрии;
- экология;
- разработка новых технологий.

В зависимости от выбранной линии поведения можно перебрасывать ресурсы (проще говоря, деньги) в ту или иную область. О величине направляемых ресурсов говорит размер закрашенной полоски в соответствующем месте. При этом справа появляется некоторый комментарий.

В полоске строительства кораблей комментарий говорит о том, сколько времени будет затрачено на постройку корабля, или сколько кораблей будет построено за один год (цикл). Последнее обычно бывает, если Вы имеете хорошо развитую и богатую минералами планету, или корабли — простейшие. Здесь же появляется и срок строительства Звездных Ворот, когда будет разработана соответствующая технология. Это очень полезная штука, так как корабли между планетами, оснащенными такими воротами, перемещаются за один цикл вне зависимости от расстояния.

При строительстве защитных сооружений можно увидеть, сколько времени будет тратиться на строительство ракетной базы или защитного поля над всей планетой.

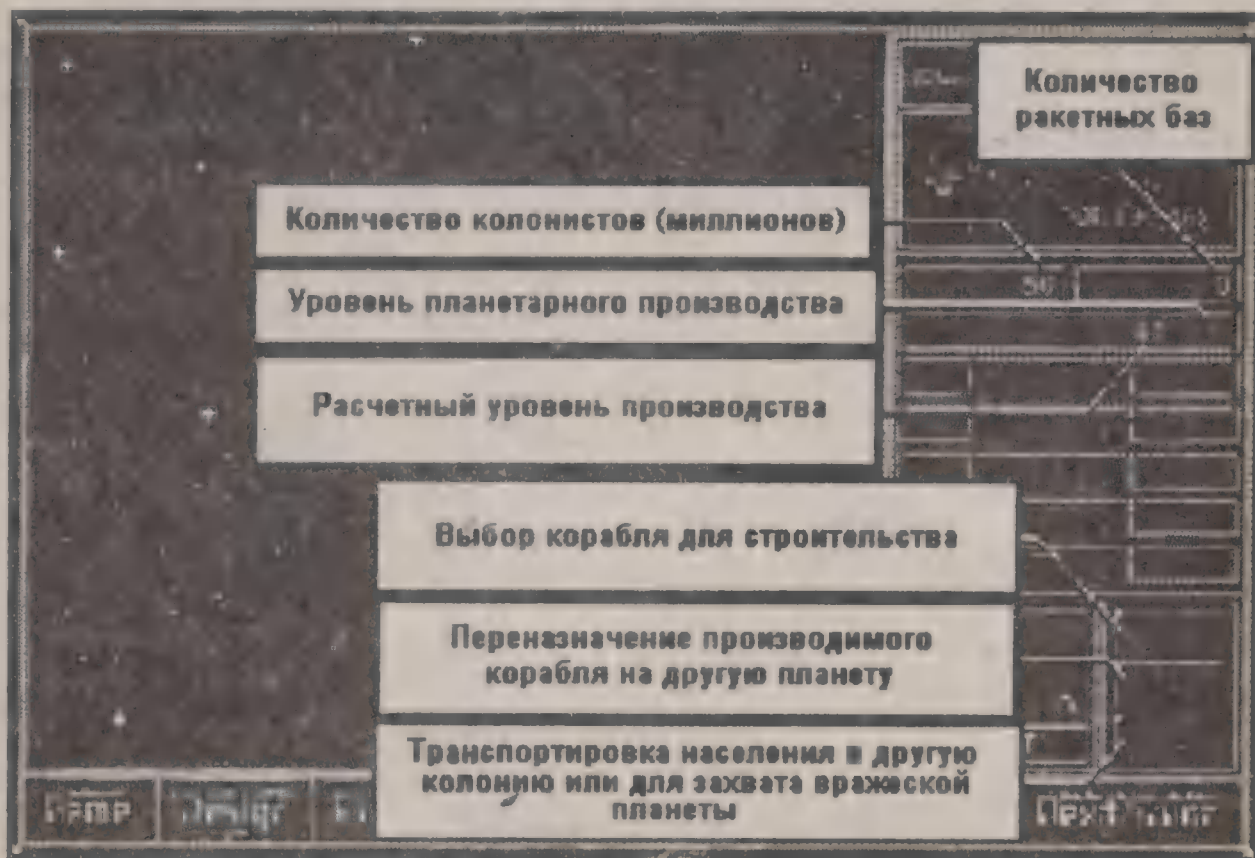
Выделяя ресурсы на развитие индустрии, Вы узнаете, сколько заводов будет построено в единицу времени.

Экологию желательно поддерживать на определенном уровне (Clean). Добавив еще денег и имея соответствующие технологии, можно будет преобразовать планету так, чтобы на ней увеличивалось население.

Все остальные ресурсы выделяются на разработку новых технологий.

Если Вы в какой-то области уменьшите величину выделяемых денег, то последние автоматически перейдут в другую область. С развитием цивилизации совокупность ресурсов естественно растет.

На следующей схеме отметим лишь некоторые моменты.



Уровень планетарного производства и расчетный уровень производства отличаются потому, что планеты содержат различное количество минералов. В соответствии с этим вычисляется и мощность индустрии для данной планеты:

ULTRA POOR — 1/3 производства;

POOR — 1/2 производства;

RICH — удвоение производства;

ULTRA RICH — утроение производства;

ARTIFACTS — удвоение технологий и новые технологии;

ORION — учетверение технологий и новые технологии.

Следует отметить, что большинство планет в галактике все же являются обычными. А ORION — вообще одна. Но, тем не менее, при наличии соответствующих технологий возможно коэффициентное увеличение производства. Понятно, что чем выше уровень производства, тем быстрее можно наращивать количество заводов, строить космические корабли и планетарную защиту. При этом большую часть ресурсов можно выделять на научные исследования.

Теперь перейдем к меню, с помощью которого Вы будете осуществлять основное управление игрой. Пояснения к этому меню приведены на двух нижерасположенных схемах. Расскажем о них поподробнее.



Пункт “Game” несет стандартные функции, поэтому в объяснении не нуждается.



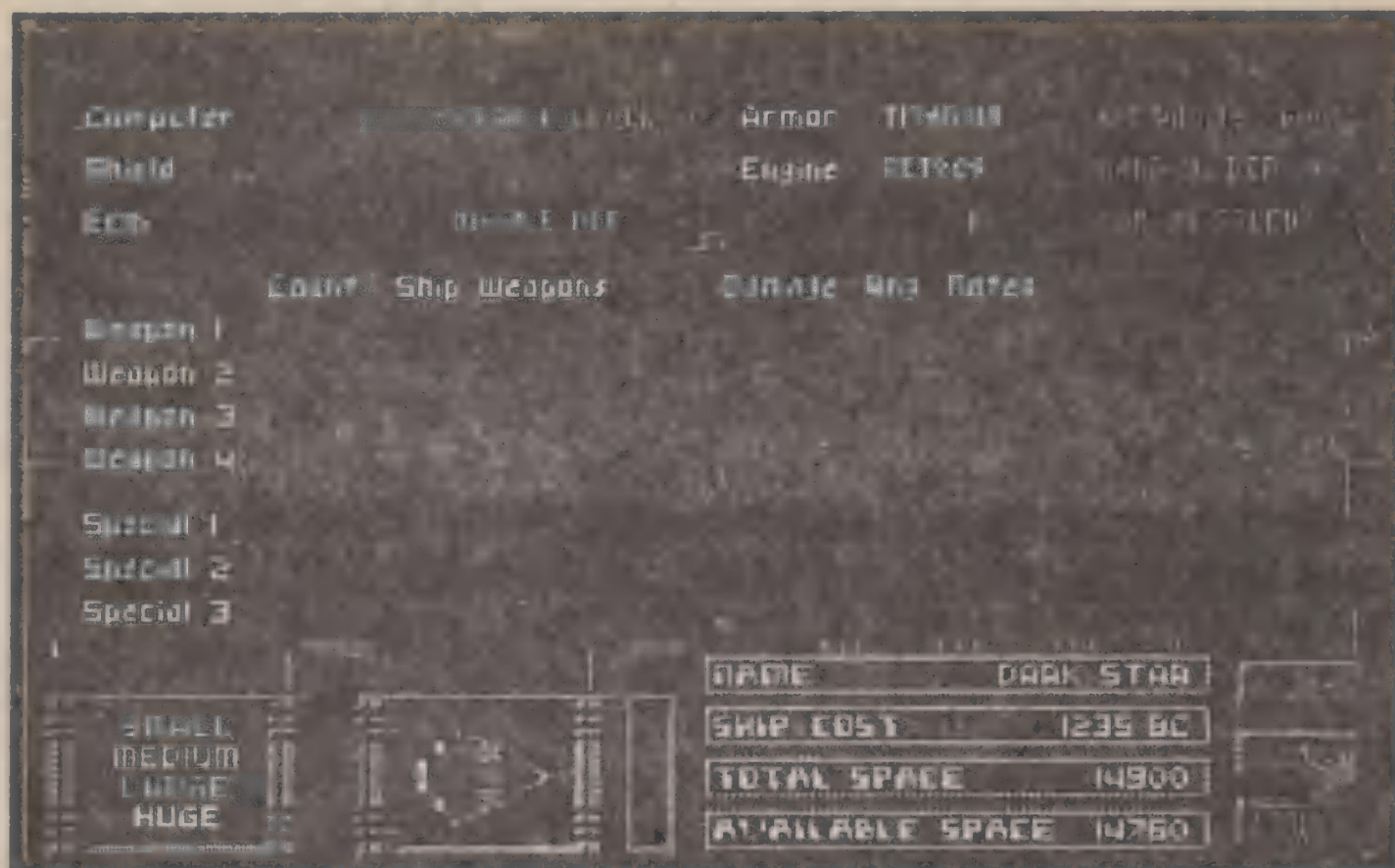
“Design” — очень важный и объемный пункт. С его помощью можно спроектировать космический корабль и отдать приказ на его строительство. Выбрав этот пункт, Вы увидите экран, расположенный ниже.

Надписи выделенные белым цветом обычно доступны для выбора. Опишем их по порядку.

Computer. Бортовой вычислитель, помогающий управлять кораблем. Все компьютеры проходят под одним именем, только с разными порядковыми номерами — от “Марк1”, до “Марк11”. Чем больше номер, тем мощнее и дороже компьютер. Соответственно, тем лучше управляется Ваш корабль, что очень существенно в бою.

Shield. Силовой щит, окутывающий корабль и поглощающий лучевые удары атакующего противника. Может быть пятнадцати классов. Номер класса соответствует количеству хит-поинтов, которые способен поглотить щит.

Есм. Противоракетная защита. Самая мощная (Jammer10) позволяет нейтрализовать попадание 11 ракет противника.



Armor. Броня, которой может быть оснащен Ваш корабль. Тут роль играет не только сам факт наличия новейшей брони, но и размер корабля — чем больше корабль, тем больше ударов броня выдержит.

Engine. Сердце корабля — его двигатель, устройство и мощность которого влияет на маневренность корабля в бою и на расстояние, которое способен преодолеть корабль за один тур. Чем лучше двигатели, тем меньше вероятность попадания вражеских ракет.

Maneuver. Определяет уровень маневренности корабля в бою.

Теоретически, Вы можете разместить на своем корабле четыре типа оружия и еще три специальных устройства. Но учтите, что корабль не резиновый, и много в него просто не влезет. Практически же лучше использовать пару типов самого мощного оружия (характеризуется количеством ударных хит-поинтов), но увеличить количество единиц каждого типа. Делается это с помощью стрелок, расположенных справа в соответствующей строке.

Из специального оборудования отметим базы для основания колоний и внепространственный телепортатор. Без наличия базы Вы не сможете колонизировать планеты неземного типа, а телепортатор позволяет во время боя получить глобальное преимущество, перемещая корабль в любую точку экрана. На карте галактики планеты обозначаются следующим образом:

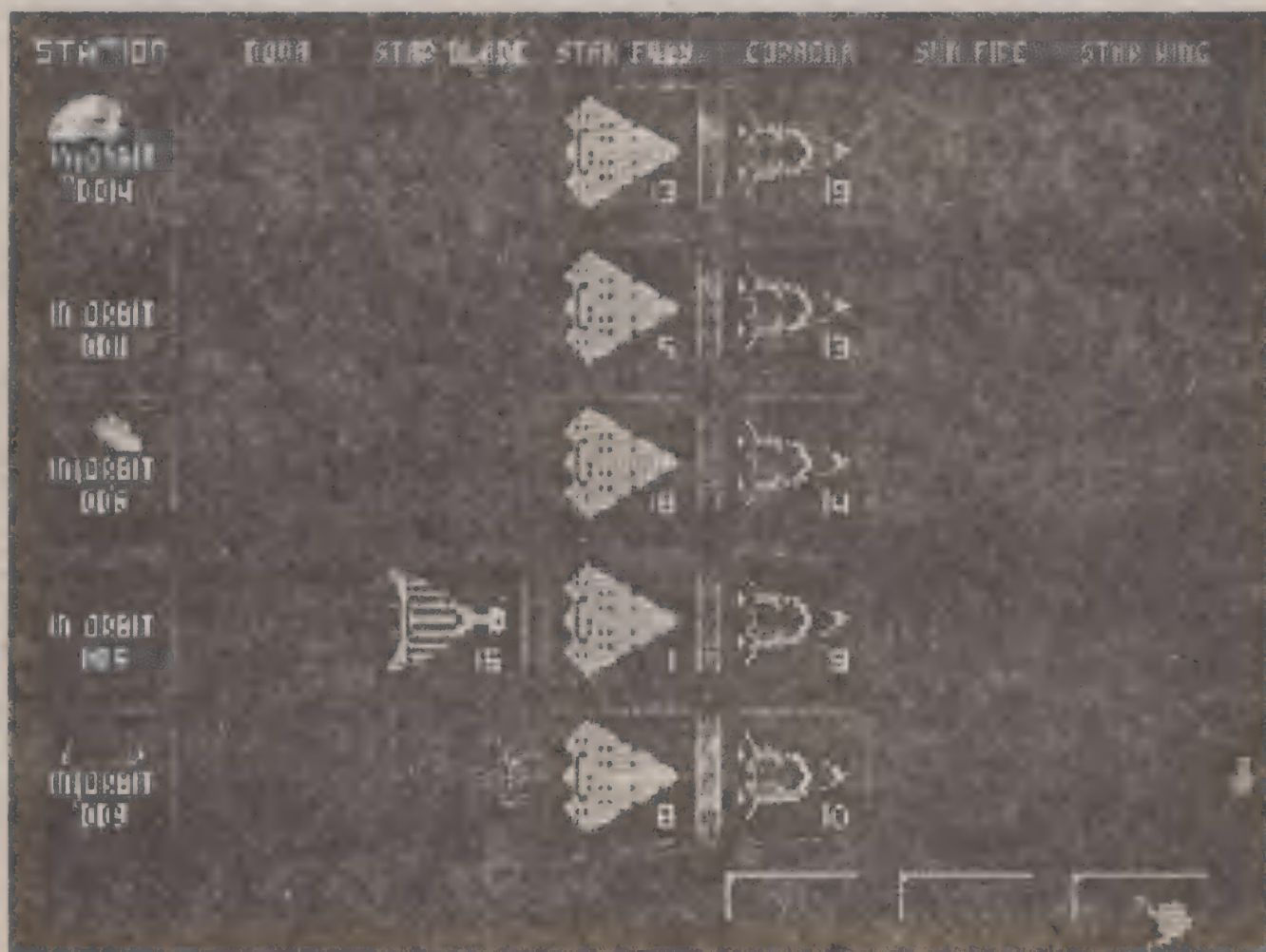
T — terran (земные);
 J — jungle (джунгли);
 O — ocean (океан);
 A — arid (жаркие);
 S — steppe (степные);
 D — desert (пустынные);
 M — minimal (жесткие);

B — barren (скальные);
 U — tundra (тундра);
 E — dead (мертвые);
 I — inferno (адские);
 P — toxic (токсичные);
 R — radiated (радиационные);
 N — none (жить невозможно).

При этом Standart Base подходит для большинства типов планет, кроме Barren, Tundra, Dead, Inferno, Toxic и Radiated. Для последних нужно разрабатывать и строить специальные базы.

Далее внизу расположены пункты выбора размера корабля (*Ship Size*) и его изображения (*Ship Icon*). Правее можно увидеть, как называется корабль, сколько стоит (цена зависит от устанавливаемого оборудования и размера корабля), сколько имеется свободного пространства вообще и сколько осталось. С помощью кнопок справа можно выйти из этого экрана (*Cancel*), убрать все оборудование с корабля (*Clear*), чтобы установить новое, и приступить к постройке спроектированной конструкции (*Build*).

Следующий пункт игрового меню — “Fleet”. Он позволяет просмотреть силы и средства Вашего звездного флота.



Вы увидите, где находятся Ваши корабли (на орбите или в полете к какой-либо системе), а также, сколько и каких типов в подразделении. Причем, Вы не можете иметь более шести типов все равно ~~слишком~~ кораблей.

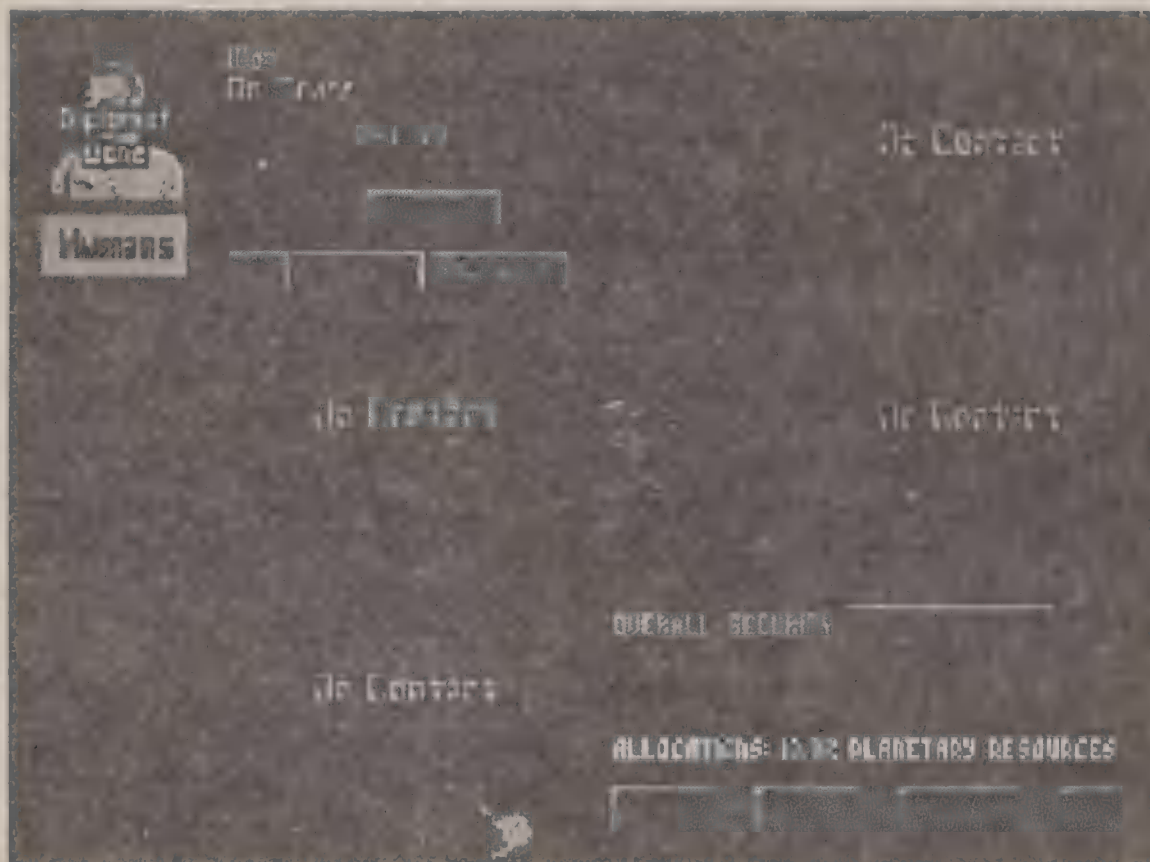
В нижней строке показаны ежемесячные затраты на содержание флота.

С помощью кнопки "SPECS" можно более подробно просмотреть характеристики кораблей, а нажатием "SCRAP" уничтожить какое-либо из своих подразделений. Хотя выгоднее уничтожать устаревший тип кораблей с помощью такой же кнопки в экране спецификаций. Однако лучше сделать это в бою. Соберите устаревшие корабли в одну кучу и гоняйте ~~их~~ по галактике, нанося урон не только себе, но и противнику.

"Map" — обобщенная карта галактики, где уголками помечен тот район, который был высвечен на основном экране. Выбрав любую из нужных звезд, Вы вернетесь на основной экран в интересующем Вас месте.

Переключая кнопки справа, Вы увидите, сколько планет принадлежит соседям, к какому типу относятся исследованные планеты и насколько они богаты минералами.

"Races". Об этом экране следует поговорить особо. Если Вы настроены воинственно и уверены в своих силах, то он Вам не понадобится. Если же не хотите истреблять всю живность в галактике, а желаете управлять ею мудро и справедливо, то читайте и смотрите дальше.



Как только Вы столкнулись с новой цивилизацией, тут же данные о ней появляются на этом экране. В настоящий момент это — люди. К сожалению, с ними не удалось установить нормальных отношений, и в данном конкретном случае мы можем наблюдать:

- дипломаты отозваны (Diplomat Gone);
- война (War);
- отсутствие торговли (No Trade);
- отношение к нам резко отрицательное (Discard);
- наших разведчиков всех переловили (No Spies), хотя мы и посылает их по три штуки в год (3/y). Можно, конечно, попробовать дать им задание законспирироваться (Hide), провести акты саботажа (Sabotage) или активизироваться в добывании секретов (Espionage), но для этого шпионов должно быть больше.

Не забывайте выделять также деньги на службу безопасности (Overall Security), особенно, если опережаете всех в технологии. Это, как и другие области развития, можно выяснить, нажав кнопку "STATUS". Чем длиннее полоска, тем выше уровень развития в данной области. Ваша полоска такого же цвета, как и Ваше знамя.

С помощью кнопки "Report" можно узнать, что накопили Ваши шпионы у той или другой расы. Нужно только указать, у какой именно.

Ну, а кнопка "Audience" позволяет начать дипломатическую игру, если дипломаты не отозваны. В этом случае Вы можете провести переговоры о:

- заключении какого-либо полезного договора;
- заключении торгового соглашения;
- разрыве или угрозе разрыва договоренностей;
- выплате контрибуции в виде технологий или денег;
- об обмене технологиями.

В зависимости от взаимоотношений договаривающихся сторон какие-то пункты могут быть недоступны.

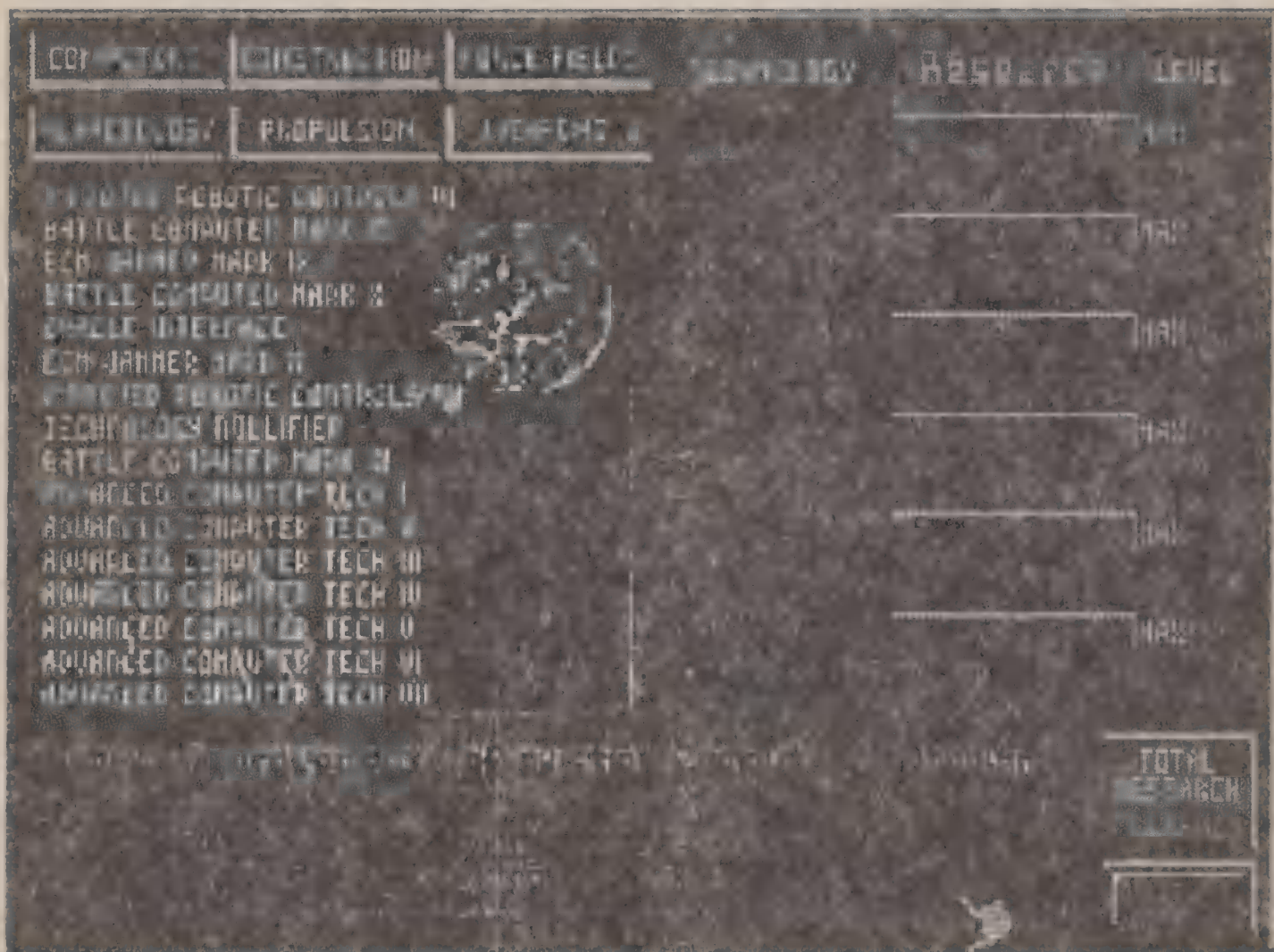
Пункт "Tech" вызывает экран разработки новых технологий, которые разделены на шесть направлений:

- Computers (компьютеры);
- Construction (строительство);
- Force Field (силовое поле);
- Planetology (планетология);
- Propulsion (двигатели);
- Weapons (оружие).

С помощью ползков, расположенных справа, можно перебрасывать ресурсы для развития нужной области. Стратегия определяется вы-

бором расы, которой Вы управляете. В правом нижнем углу показано общее количество ресурсов для данного цикла.

Выбирая какое-либо из окон с названиями технологических направлений, можно увидеть, что разработано к данному моменту, и ниже — небольшой комментарий по выбранной строке списка.



“Next Turn” — переход к следующему туру.

Управление и некоторые советы.

В игре удобнее всего использовать мышь, однако можно управлять и с клавиатуры. В большинстве случаев выбор экрана или кнопки производится при нажатии на соответствующую букву на Вашей клавиатуре, с которой начинается слово на экране. Но есть и дополнительные клавиши.

F1 — помощь.

F2 — переход к следующей колонии.

F3 — переход к предыдущей колонии.

F4 — переход к следующему новому флоту.

F5 — переход к предыдущему новому флоту.

F6 — переход к следующему флоту.

F7 — переход к предыдущему флоту.

F8 — переход к следующей колонии, на которую собрались напасть вражеские корабли.

F9 — переход к предыдущей колонии, на которую собрались напасть вражеские корабли.

F10 — быстрое сохранение.

F8 и F9 требуют продвинутых технологий сканирования космоса.

Alt-P — случайное перераспределение рас.

Alt-M — показ на экране сетки 5x5 парсек.

Alt-C — возврат к выбранной планете.

Alt-R — переназначение всех приказов на выбранную планету.

C — посмотреть, сколько поймано шпионов за цикл.

B — просмотр ракетных баз.

В экране "Tech" нажатие "=" вызовет равномерное распределение всех ресурсов.

Данная версия игры довольно сильно переработана по сравнению с предыдущими — изменены экраны, управление и логика поведения персонажей. Кроме того, Вы не сможете загрузить сохраненные игры из версий ниже 1.2. Дипломатия стала более изощренной и интересной.

И напоследок — о стратегии. Самый лучший путь — это сбалансированность развития. Не гонитесь за чем-то одним, хотя на некоторых этапах и можно выделять приоритетное направление. Ну и, естественно, что чем больше Вы будете знать о соседях, тем с большей вероятностью станете Императором Всея Галактики!

MEGAMAN

И — Capcom

Г — 1990

О — 347 Кб

М — CGA, EGA, VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker

Эта игра — для тех, кто любит побродить по лабиринтам и не против пострадать с пауками, летучими мышами и другой нечистью. Они так и пытаются Вас уничтожить, но Вы не простой человек, у Вас супер бластер, которым Вы уничтожаете врагов. В конце лабиринта Вы должны убить главного врага этого лабиринта. В игре три лабиринта, значит, и три главных врага.

Когда Вы загрузили эту игру, появится меню:

Graphics Card: CGA EGA VGA TANDY

Animation: ON/OFF

Masking: ON/OFF

Sound: ON/OFF

Joystick: ON/OFF

Start Game

Выбрав все по своему вкусу, нажмите на кнопку SPACE (пробел). И Вы приступаете к игре.

Вы появляетесь на экране. В левом верхнем углу отображается Ваша сила. Когда она кончится, то Вы погибаете. Вам дается три раза попробовать победить противных тварей. Но если проиграете, то взорветесь и разлетитесь на мелкие кусочки. Но, конечно, Вы можете восстановить свою жизнь, но об этом потом.

Сперва Вы должны зайти в дом, но это не так просто сделать. Перед Вами роботы-собаки, но у Вас есть бластер, которым Вы можете стрелять и уничтожать их.

Вы уже в доме, осталось только выбрать с помощью меню врага: Sonicman, Voltman, Dynaman. За победу над Sonicman Вы получаете звуковые снаряды, с помощью которых Вы можете уничтожать мелких врагов, за Voltman — защиту, которой тоже можно убивать противников, за Dynaman — бомбу, при взрыве которой нежелательно находиться в радиусе действия, иначе потеряете энергию. При повторном нажатии бомба взрывается.

Вы задаете вопрос, как переключить оружие. Очень просто: нажать кнопку ESC; появится меню — там буквы (P S V D), а под ними черточки, напоминающие жизни. А еще — количество раз попробовать выиграть игру. Если Вы уничтожили всех главных врагов, то под буквами (S V D) будут черточки, а если Вы не уничтожили хоть одного главного врага, то будут черточки только под буквой P, обозначающие жизни. Для продолжения игры, если у Вас нет дополнительного оружия, нажмите на кнопку P. Скоро Вы поймете, что это за черточки. Буква D означает бомбу. Буква S означает звуковой снаряд. Буква V — биополе. Определить оружие очень просто: Sonicman — S, Voltman — V, Dynaman — D вот и все. Если Вы не хотите использовать дополнительное оружие, то нажмите на кнопку P. Запомните: дополнительное оружие вечно стрелять не будет. Когда Вы выбрали оружие, то в левом верхнем углу появятся рядом с жизнями черточки. Это сила оружия, которым Вы пользуетесь; при стрельбе она убывает.

А теперь поговорим о вещах, которые Вы можете встретить. При уничтожении гадких тварей Вы можете взять вещи, например, большой

мигающий шар — он дает много жизни, но он через некоторое время исчезнет. Так что будьте внимательны, не пропустите. Бывает, можете увидеть большой шар, но он не мигает, — он дает тоже много жизни и при этом не исчезает. Также можно взять маленький мигающий шарик — он дает немного жизни, но тоже исчезает. Еще Вы можете найти большую мигающую коробочку — она дает силу к дополнительному оружию, которым Вы пользуетесь (если оно у Вас есть). Если Вы встретите коробочку, а у Вас есть дополнительное оружие, то нажмите на кнопку ESC и нажмите на кнопку, обозначающую дополнительное (у которого мало энергии) и возьмите ее. Но если Вы не сделаете это, то ничего они не прибавят. Если Вы найдете маленькую коробочку, то Вам придется проделать эту операцию снова. Вы можете найти голову MEGAMANA — она дает еще один шанс попробовать выиграть игру.

Когда Вы выбрали лабиринт Sonicmana, то перед Вами ящеры, краны, стреляющие водой, лягушки, летучие мыши, рыбы, исчезающие лесенки, вентиляция, которая подымает Вас.

Чтобы уничтожить ящера, то надо подождать, пока он встанет, а потом стреляйте. Для уничтожения летучих мышей надо прыгнуть и стрелнуть. Для прохождения через краны надо перепрыгивать через их стрельбу. Чтобы пройти по исчезающей лесенке, надо выждать время, когда рядом с Вами появится ступенька, тогда прыгните на нее и так далее, пока не дойдете до конца.

Если Вы выбрали лабиринт Dynamana, то на Вашем пути пчелы, кидающиеся гвоздями, экскаваторы, манипуляторы, каменные плиты (от них можно получить силу для дополнительного оружия, но если бетонная плита попадет по голове, то у Вас уменьшится энергия).

Когда Вы увидите пчелу, попробуйте запрыгнуть куда-нибудь повыше.

Когда Вы выбрали лабиринт главного врага Voltmana, то перед Вами птицы, комары, пчелы, пауки, ядовитая жидкость, исчезающие лесенки, электричество. Чтобы уничтожить комаров, то надо прыгать и стрелять сразу несколькими патронами — тогда они сами попадут под стрельбу. Чтобы пробраться через электрические шарики, то надо перепрыгивать или спрыгивать там, где нет их, но не будьте долго внизу, а то, если Вас кто-нибудь коснется, то Вы упадете вниз и разобьетесь.

Если Вы проиграли игру, то появится фраза: "CONTINUE OR STAGES".

Тогда, если Вы хотите поиграть сразу, начиная с главных врагов, нажмите на кнопку S. А если Вы хотите начать новую игру, то нажмите на кнопку C.

Полезные советы.

1. Игра построена на том, что сперва надо победить Sonicmana и получаем звуковые снаряды против Voltmana, а за Voltmana Вы получаете защиту от бомб Dynamana и в конце Вы встречаете восстановитель энергии дополнительного оружия. Но я рекомендую начинать сперва с Sonicmana, потом с Dynamana, а только потом с Voltmana. Потому что Voltmana очень трудно победить.

2. Если Вы победили Voltmana и включили биополе (кнопкой огня) то, если до Вас кто-нибудь дотронется, то он погибнет, но с Вами ничего не случится. Но сами не налетайте на врага, а то может уменьшиться жизнь. Чтобы выключить биополе, то надо опять нажать кнопку огня.

3. Если Вы не пользуетесь дополнительным оружием или у Вас его нет, то коробочка Вам ничего не даст, и каменные плиты тоже ничего не дадут.

4. Остерегайтесь каменных плит, чтобы Вам на голову не упали, а то сами понимаете, что будет.

5. Запомните: дополнительное оружие будет только после уничтожения главных врагов.

А теперь поговорим о кнопках управления:

Up — лезть по лестнице вверх;

Down — лезть по лестнице вниз;

Left — идти влево;

Right — идти вправо;

Space — стрелять;

J — прыгать, запрыгивать;

J+Left/Right — прыгать, запрыгивать наискось влево/вправо;

J+Down — опускаться вниз, спрыгивать;

ESC — меню;

P — в меню Вы можете выбрать Ваше обычное оружие;

S — в меню Вы можете выбрать звуковой снаряд;

V — в меню Вы можете выбрать биополе;

D — в меню Вы можете выбрать бомбы.

Вот и все кнопки управления. И на прощание я желаю Вам победить.

А.А.Григорьев

MILITARY TETRIS

И — A.Chtcherbakov
Г — 1995
О — 25 K6
М — VGA
У — Keyboard
З — none

Про эту игру есть анекдот. Прапорщик приказывает солдатам выкопать яму. Солдаты выполняют. Прапорщик командует: "Рядовой Иванов, расставить руки и прыгнуть в яму!" "Рядовой Петров, согнуться в поясе — и в яму!" "Рядовой Сидоров, поднять ногу и туда же!" Тут прибегают сержант и орет на прапорщика: "Идиот! Уже учения начались, а ты тут в тетрис играешь!"

Да-да-да, именно в такой тетрис Вы и будете играть. Вместо фигурок здесь в стакан будут падать военные (Вы можете представить любого на их месте — от солдата до маршала)! Наверное, наибольшей популярностью эта игра будет пользоваться у студентов, которые временами ходят на военную кафедру изучать Rockets.

Клавиши управления — как у многих тетрисов. Up — крутить фигурку; Left/Right — перемещать фигурку влево/вправо; Down — потихоньку опускать солдатика; Space — быстро "уронить" солдата; ESC — выход в ДОС при приближении кого-то из военных.

М. Лопатин

MORTAL KOMBAT 2

И — Acclaim Entertainment & Midway Manufacturing
Г — 1995
О — 20 M6
М — VGA
У — Keyboard, Joystick
З — Sound Blaster, Roland, Gravis Ultra Sound
П — 80386

500 лет назад, Шэнг Цунг был изгнан в земную область. С помощью гиганта Горо он распространил зло и ярость, и обрек планету на беспорядочное существование. Захватив контроль над Шаолиньским Соревнованием, он попытался нарушить порядок и посеять хаос. Только семь воинов уцелели в битвах, и весь жестокий план Шэнг Цунга рассыпался после того, как Лю Кэнг получил власть. Приговоренный к смерти за свою неудачу и за гибель Горо, Шэнг Цунг убедил великого Шао Кана дать ему еще один шанс. Новый план Шэнг Цунга таков: заманить наиболее мощных противников во Внешний Мир, где сам Шао Кан разделается с ними. И вот теперь Смертный Бой продолжается...

Эта игра — великолепное продолжение “Смертного Боя 1”. Она сделана с такой кровавостью, что в Америке ее даже запретили. Это привело к тому, что создатели были вынуждены пойти на компромисс, и, вместо жестоких смертельных ударов в конце боя, в качестве альтернативы предлагают выполнение дружественного жеста по отношению к противнику, либо превращение его в грудного младенца. А во многих странах игра продается в усеченном варианте — без возможности нанесения жестокого смертельного удара. Но именно кровавость и привлекает игроков — чувствуется большое удовлетворение, когда по всему экрану летят брызги крови. Игру очень не рекомендуют детям, но я знаю восьмилетнюю девочку, у которой “Mortal Kombat” — любимая игра.

Звук в этой игре великолепный. Музыка нагнетает напряжение, удары комментируются голосом; крики, хрусты, бульканья звучат как настоящие. Однако если у Вас 386-й компьютер, скорость игры при использовании звука резко замедлится. Крайне желательно использовать быструю VLB-видеокарту, которая по сравнению с обычной шиной раза в три ускоряет действие.

Теперь Вы можете использовать 12 воинов для победы над Шао Каном и его верным слугой Кинтаро. Соревнования, в отличие от первой игры, проводятся не на Земле, а во Внешнем Море — поэтому все фоны экранов наполнены мистичностью. Жаль, что в боях больше не участвует сексу-girl Соня. Также Вы не встретите Кэйно и Горо, но все остальные персонажи остались.

Не тратя места на истории персонажей, начнем с главного — описания базисных ударов. Управляющих клавиш много, комбинации сложны и запомнить их сразу трудно, поэтому я и буду приводить примеры там, где это возможно. Обратите внимание на использование символов при описании ударов. Символ “-” обозначает последовательное нажатие клавиши, символ “+” — одновременное. Например, Б-НН значит: последовательно нажать клавишу блока, а затем — низкого удара ногой. Выражение ВР+НР — одновременное нажатие клавиш высокого и низкого удара рукой. Все нажатия клавиш нужно производить очень быстро!

Так как управляющие клавиши Вы назначаете на свой вкус, то было бы неправильным приводить конкретные клавиши. Тем более, что в зависимости от части экрана, в которой Вы находитесь, взаимно меняются функции клавиш “вперед” и “назад”. Поэтому дальнейший текст будет опираться на следующие аббревиатуры: П — вперед, З — назад, Н — вниз, В — вверх, ВР — высокий удар рукой, НР — низкий удар рукой, ВН — высокий удар ногой, НН — низкий удар ногой, Б — блок. Если в скобках стоит цифра, то это говорит о том, что указанную клавишу надо держать столько-то секунд, а затем отпустить, например: НН (2) — дер-

жать низкий удар ногой 2 секунды. Если в скобочках стоит не цифра, а клавиши удара, то это значит, что надо нажать клавишу перед скобкой, и, не отпуская ее, нажать последовательность клавиш в скобках. Пример: Б(В-П-П-ВН) — удерживая блок, нажать “вверх”, 2 раза “вперед” и “высокий удар ногой”, затем отпустить блок. Знак <воздух> говорит о том, что удар может быть произведен в воздухе, а [воздух] — только в воздухе. Слова {прыжок}, {вблизи}, {полный экран}, {удар} и {любое} показывают необходимое расстояние до оппонента для нанесения удара. Это касается смертельных ударов.

Есть и еще 4 хитрые комбинации клавиш. Аббревиатура ЧП — четверть круга по направлению к оппоненту, ЧЗ — от оппонента, ПП — полукруг к оппоненту, ПЗ — от него. Что это значит: ЧП — удерживая “вниз”, нажать “вперед”; ЧЗ — удерживая “вниз”, нажать “назад”; ПП — нажать “назад”, затем, не отпуская ее, “вниз”, отпустить “назад”, и, не отпуская низ, нажать “вперед”; ПЗ — нажать “вперед”, затем, не отпуская ее, “вниз”, отпустить “вперед”, и, не отпуская низ, нажать “назад”. Два последних удара легко выполняются при помощи джойстика (особенно Gravis Gamepad), но с большим трудом — с клавиатуры (поначалу). В качестве альтернативы для такой сложной комбинации Вы можете применить просто быстрое последовательное нажатие клавиш (например ПП = З-Н-П). Как только Вы произведете пяток таких ударов, то не будете знать проблем! Итак, наконец-то базисные удары:

ВР — удар рукой в лицо;

НР — удар рукой в корпус;

ВН — удар ногой в лицо;

НН — удар ногой в корпус;

Н+ВР — апперкот (сильный удар кулаком в подбородок);

Н+НР — удар в живот рукой пригнувшись;

Н+ВН — удар в пояс ногой пригнувшись;

Н+НН — удар ногой по ногам противника;

З+НН — подножка (подсечка);

З+ВН — удар ногой с разворота;

ВР {вблизи} — специальный удар (разный у разных бойцов);

НР {вблизи} — бросок через себя;

НН или ВН {вблизи} — удар коленом.

Это и есть все основные удары, используемые каждым из воинов. Обратите внимание, что многие удары можно комбинировать. Так, например, нажав В+П, Вы совершите прыжок по направлению к противнику. Если при этом в полете Вы нажмете ВН, то в воздухе ударите оппонента ногой. Кстати, это самый основной удар.

Здесь же еще хочу объяснить, что такое “смертельный удар”, “дружественный жест” и “превращение в ребенка”. Смертельный удар (Fatality) наносится, когда Вы должны ПРИКОНЧИТЬ противника (в конце второй победы, когда Вам приказывают: “Finish him!”). При этом Ваш воин с особой жестокостью уничтожает оппонента. Помимо красочной анимации, Вы не получаете ничего (а в первой игре за это давали очки). Но поскольку не всем людям понравится такая сцена, то в качестве альтернативы Вы можете использовать два других способа завершения раунда — произвести дружественный жест типа выдачи подарка (Friendship), или превратить взрослого противника в младенца (Babality). Чтобы получились дружба и ребенок, в завершающем раунде Вы НЕ должны использовать удары руками, включая комбинации, использующие эти клавиши!

Еще один способ прикончить противника — на экранах “Pit II” и “Kombat Tomb”. Здесь Вы можете либо скинуть противника в пропасть, либо насадить на шипы. На экране с кислотным бассейном “Dead Pool” Вы можете забросить оппонента в этот бассейн, после чего всплывет красивый скелетик. Чтобы это сделать, подойдите вплотную к противнику и нажмите П-П-П-Н+ВР (три раза вперед, а затем апперкот).

В игре есть три секретных противника: Jade, Smoke, Noob Saibot и одна игра — Pong. Чтобы драться с крутой девочкой Джейд, Вам нужно выиграть 1 раунд перед вопросительным знаком (в таблице соревнований), используя только низкий удар ногой. Серый ниндзя Смоук станет доступен, если на экране “Portal” при появлении лица в углу экрана Вы нажмете “вниз”+“старт” (F1 или F2). Для этого нужно играть вдвоем. Лицо появляется, когда Вы наносите апперкот, но не всегда: может появиться, а может нет. Тот из друзей, который быстрее нажмет свои клавиши, и будет драться со Смоуком. Чтобы добраться до третьего воина, Вам нужно одержать 50 последовательных побед. Четвертая игра запускается, когда Вы достигните 250-й битвы.

А теперь — описание персонажей.

LIU KANG

После победы в Шаолиньском Соревновании Лю Кэнг вырвался из когтей Шэнг Цунга и вернулся в свой храм. Но, вернувшись, он нашел родной дом в руинах, а его братьев убитыми в кровавой битве с воинами Внешнего Мира. И теперь Лю Кэнг отправился в Область Тьмы, чтобы отомстить.

У Лю Кэнга есть несколько видов оружия в арсенале. Он хорош для нападения, а если играть правильно, то и для защиты. Низкие огненные шары очень хороши против людей, особенно с близкого расстояния,

так как при этом сложно быстро среагировать. Высокие огненные шары можно выпускать и в воздухе, что приводит к поражению даже прыгающих оппонентов. Удар в полете и удар обеими ногами легко блокируются, но тоже хороши для внезапной атаки, или если Вы хотите дать сдачи. Удар обеими ногами при результативном исходе наносит большие повреждения. Лю Кэнг наносит сильный удар ногой с разворота, что хорошо для сбивания прыгающих противников. Сила апперкота — мощнейшая, удар в прыжке — слабый, удар ногой с разворота — сильный. Сила удара — это диапазон (расстояние до противника), в котором можно применять данный удар.

ВР {вблизи} — удар по голове двумя руками;

П-П-ВР <воздух> — огненный шар;

П-П-НР — низкий огненный шар;

П-П-ВН — удар ногой в полете;

НН (4) — удар двумя ногами. Держите НН четыре секунды, затем отпустите;

З-П-П-НН — прикончить противника в яме / на шипах;

Н-Н-П-З-НН — превращение в ребенка;

П-З-З-З-НН — дружественный жест (с потолка опускается диско-шар, и Лю Кэнг начинает танцевать);

Н-П-З-З-ВН — смертельный удар 1 (превращается в дракона и откусывает туловище). Стоять надо вблизи от противника;

З-Н-П-В — смертельный удар 2 (бьет ногами, затем делает сильнейший апперкот). Стойте в любом месте на расстоянии прыжка.

KUNG LAO

Шаолиньский монах и член общества Белого Лотоса, он является последним потомком великого Кунга Лао, которого победил Горо 500 лет назад. Поняв опасность Внешнего Мира, он присоединился к Лю Кэнгу и отправился на соревнование Шао Кана.

Этот человек — прекрасный боец. Бросок шляпы является управляемым, так как поражает и сидящих и прыгающих оппонентов. Правда, он немного медленный, запомните это. Когда Кунг Лао делает вихревой оборот, то он не подвержен ранениям в течение нескольких секунд ни чем, кроме “ракет” или удара по земле (Джэкс). Однако в те моменты, когда оборот начинается или заканчивается, Вы подвержены ранению. Когда Вы применяете телепортацию, то нужно сразу же нажимать удар рукой или ногой, в противном случае Вы сами получите удар. Воздушный удар ногой — хорошее оружие, являющееся сюрпризом для противника. Его лучше всего применять, когда Вы отпрыгиваете от противника, то есть

когда он не ожидает удара! Сила апперкота — хорошая, удар в прыжке — слабый, удар ногой с разворота — хороший.

ВР {вблизи} — удар головой;

Н-В — телепортация сквозь землю;

Н+ВН [воздух] — воздушный удар ногой;

З-П-НР — бросок шляпы;

Б(В-В-НН) — вихревой оборот (лучше несколько раз нажимать клавиши одновременно);

П-П-П-ВР — прикончить в яме / на шипах;

З-З-П-П-ВН — превращение в ребенка;

З-З-З-Н-ВН — дружба (вынимает кролика из шляпы);

П-П-П-НН {удар} — смертельный удар 1 (разрезает противника пополам своей шляпой);

НР(З-П)-В {полный экран} — смертельный удар 2 (бросает шляпу, которая обезглавливает противника).

JOHNNY CAGE

После соревнования Шэнг Цунга, супер-звезда мирового кино исчезла. Он последовал за Лю Кэнгом во Внешний Мир. Там он будет участвовать в крутом соревновании за равновесие земного существования — это будет сценарием его нового боевика.

Джонни Кэйдж является прекрасным бойцом для близких контактов. Его близкие удары со шпагата руками в низ живота хороши, чтобы согнуть оппонентов (разумеется, это действует только на мужчин!). А если скомбинировать этот удар с огненным шаром или теневым ударом, то Джонни проявит себя очень мощным воином. Теневой удар обычно используется в комбинациях с другими, либо, если противник ничего не подозревает. Теневой апперкот — прекрасное средство против прыгающих врагов. Правда, если Вы промахнетесь, противник может застать Вас, пока Вы находитесь в воздухе. Огненные шары хороши для использования на любом расстоянии, особенно попеременное использование высоких и низких шаров. Апперкот у Кэйджа сильнейший, а удар в прыжке и удар с разворота — хорошие.

ВР {вблизи} — удар в живот;

ВН или НН {вблизи} — сильный удар ногой в лицо;

ПП-НР — низкий огненный шар;

ПЗ-ВР — высокий огненный шар;

З-Н-З-ВР — теневой апперкот;

З-П-НН — теневой удар ногой;

НР+Б — удар в пах со шпагата (не действует на женщин);

Н-Н-Н-ВН — убить противника на шипах / в яме;

3-3-3-ВН — превратить ■ ребенка;

Н-Н-Н-Н-ВН — дружественный жест (дает свое фото с автографом);

Н-Н-П-П-НР {вблизи} — смертельный удар 1 (хватает жертву и отрывает верхнюю часть туловища);

П-П-Н-В {вблизи} — смертельный удар 2 (сшибает голову противника). Чтобы сшибить три головы, сразу после этого нажмите и держите НР+Н+НН.

REPTILE

Личный защитник Шэнг Цунга, уклончивый Ящер ушел в тень, остановив всех, кто мог ему повредить. Его человеческий облик скрывает за собой ужасную рептилию, раса которых вымерла миллионы лет назад.

Весьма изящный боец. Можно, сказать, что он особенный в управлении, и Вы должны знать, как им управлять. Его кислотные плевки наносят небольшие повреждения, но применять их можно очень часто. Они летят на высоте и поэтому сбивают противника ■ прыжке. Силовая волна, порождаемая силовым шаром, не наносит особых ран, но поднимает противника в воздух, где Вы можете его достать. Довольно эффективным является применение силового шара, ■ затем — плевка кислотой. Скольжение — неплохое оружие, хорошо для близких расстояний и в конце какой-либо комбинации. Самое большое преимущество Ящера — невидимость. Однако как только Вам нанесут первый удар, невидимость исчезает. Апперкот у Ящера слабый, удар в прыжке хороший, удар ногой с разворота — мощнейший.

ВР {вблизи} — удар локтем;

П-П-ВР — плевков кислотой;

НР+Б+НН — скольжение;

3-3-ВР+НР — силовой шар;

Б(В-В-Н-ВР) — невидимость (!);

Н-П-П-Б — убить противника на шипах / в яме;

Н-3-3-НН — превратить в ребенка;

3-3-Н-НН — дружественный жест (дает куклу);

3-3-Н-НР {прыжок} — смертельный удар 1 (съедает голову языком);

П-П-Н-ВН {вблизи} — смертельный удар 2 (отрывает верхнюю часть тела; Вы должны быть невидимым).

SUB-ZERO

Как будто бы убитый в Шаолиньском Соревновании, Саб-Зиро вернулся. Полагается, что он отправился во Внешний Мир чтобы пред-

принять еще одну попытку убить Шэнг Цунга. Для того, чтобы это сделать, он должен пройти через весь турнир Шао Кана.

Это еще один боец, который, скажем так, испытывает недостаток боевой мощи. Его заморозка легко блокируется, лужа льда на земле легко обходится. Вы должны заманить противника, чтобы он оказался перед Вами, и тогда уже использовать замораживание земли или удары ногами. Тем не менее, Саб-Зиро неплохо дерется вблизи. Как и у Ящера, у Саб-Зиро имеется неплохой прием — скольжение, но тоже на близких расстояниях, либо в конце комбинации. Апперкот слабый, удар в прыжке хороший, удар с разворота — сильнейший.

ВР {вблизи} — удар локтем;

ЧП-НР — замораживание противника;

ЧЗ-НН — замораживание земли (ледяная лужа);

НР+Б+НН — скольжение;

Н-П-П-Б — убить противника на шипах / в яме;

Н-З-З-ВН — превратить в ребенка;

З-З-Н-ВН — дружественный жест (дает куклу);

П-П-Н-ВН {удар}, затем: П-Н-П-П-ВР {вблизи} — смертельный удар 1 (замораживает жертву и разбивает ее);

НР(З-З-Н-П) {полный экран} — смертельный удар 2 (бросает ледяную гранату).

SHANG TSUNG

После потери управления над Шаолиньским Соревнованием, Шэнг Цунг пообещал своему повелителю Шао Кану заманить его земных врагов на собственное соревнование Шао Кана. Согласившись с этим планом, Шао Кан восстановил молодость Шэнг Цунгу и позволил ему остаться в живых.

Единственное специальное оружие Шэнг Цунга — это огненные шары (с черепами). Они наносят весьма сильные повреждения и могут выпускаться от одного до трех за один раз. Главное преимущество Шэнг Цунга — превращение на 15 секунд в любого другого воина. Еще одним его ударом является удар ногой в прыжке, но он довольно “капризен”, так как требуется очень точное исполнение. Зато у Шэнг Цунга сильный апперкот. Удар в прыжке сильнейший, удар с разворота — слабый.

ВР {вблизи} — удар локтем;

З-З-ВР — 1 череп;

З-З-П-ВР — 2 черепа;

З-З-П-П-ВР — 3 черепа;

Б(Н-Н-В)-Н — убить противника в яме;

З-П-Н-ВН — превратить в ребенка;

З-З-Н-П-ВН — дружественный жест (делает радугу);

ВН(2) {удар} — смертельный удар 1 (превращается в туман и входит в тело жертвы, которое затем взрывается);

Б(В-Н-В-НН) {вблизи} — смертельный удар 2 (поднимает противника и забирает его жизненную энергию, довольно красиво);

НР(30) {вблизи} — смертельный удар 3 (превращается в Кинтаро, который отрывает полтуловища). Если Вы нажмете НР до начала раунда, то не нужно будет держать его нажатым 30 секунд.

Превращения:

З-П-П-Б — Лю Кэнг;

З-Н-З-ВН — Кунг Лао;

З-З-Н-НР — Джонни Кэйдж;

Б-В-Н-ВР — Ящер;

П-Н-П-ВР — Саб-Зиро;

Б-Б-Б — Китана;

Н-П-З-ВН — Джэкс;

ВР(2) — Майлина;

Н-Н-НН — Барака;

Б(В-В) — Скорпион;

Н-З-П-НН — Рэйден.

КИТАНА

Ее красота скрывает за собой истинное лицо — Китана является личным убийцей Шао Кана. Она общалась и с земными воинами, и мотивом появления на турнире являлось некоторое подозрение относительно ее сестры-близнеца Майлины. Но только сама Китана знает ее истинные намерения.

Китана имеет наиболее сильное оружие из всех: поднятие противника веером. Если Вы поймаете оппонента таким образом, то сможете забрать у него как минимум половину энергии. Однако сложность состоит в том, что противник САМ должен запрыгнуть в этот поднимающий поток, то есть Вы его должны заманить! Удар в воздухе (полет) хорош для сбивания прыгающих противников, и также как часть комбинации. Бросок веера производится довольно медленно, но в комбинации с другими ударами очень полезен, так как наносит довольно приличное повреждение. При близких контактах эффективным оказывается удар веером, тем более что он производится быстро и действует на многих сильных соперников. Апперкот у Китаны мощнейший, удар в прыжке сильный, а удар с разворота — слабый.

ВР {вблизи} — удар кулаком в лоб;

З+ВР — удар веером;

П-П-ВР+НР <воздух> — бросок веера;
З-З-З-ВР — поднятие противника на веере;
ПЗ-ВР — удар в воздухе при полете;
Н-Н-Н-НН — превратить в ребенка;
П-Н-П-ВН — убить противника на шипах / в яме;
Н-Н-Н-В-НН — дружественный жест (делает торт);
НН(П-П-Н-П) {вблизи} — смертельный удар 1 (целует жертву, после чего она раздувается и лопается). Чтобы получилось, нажмите НН на расстоянии от противника, потом подойдите к нему и продолжайте;
Б-Б-Б-ВН {вблизи} — смертельный удар 2 (обезглавливает жертву веером).

JAХ

Его настоящее имя — майор Джэксон Бриггс, он глава специального секретного отряда вооруженных сил Америки. После получения сигнала бедствия от Сони Блэйд, Джэкс отправился на помощь. Это привело его в ужасный мир, где Джэкс надеется найти Соню живой.

Джэкс имеет несколько мощных ходов, особенно же он силен при близких контактах. Двойной бросок об землю производится в любое время, когда Вы бросаете своего оппонента. Удар после захвата ловит прыгающих противников, а также тех, кто этого не подозревает. При этом Вы можете нанести 5 ударов подряд, если будете постоянно нажимать НР после того, как Джэкс схватит противника за грудки. Энергетическая волна наносит противнику средние повреждения, но пространство ее действия широко, поэтому волна эффективна для сбивания “прыгунов”. Для нанесения дополнительного повреждения используйте удар в землю, так как единственный способ избежать его — это прыжок. Удар в зад получается только в воздухе и рядом с противником, то есть когда Вы его сшибаете. Апперкот и удар в прыжке сильные, а удар с разворота — слабый.

ВР {вблизи} — сильный удар в голову;
НН(З) — удар в землю;
П-П-НР — удар с захватом;
Бросок-ВР — двойной бросок, сложно выполняется, но действует прекрасно;
ПЗ-ВН — энергетическая волна;
Б [воздух] — удар в зад;
В-В-Н-НН — убить противника на шипах / в яме;
Н-В-Н-В-НН — превратить в ребенка;
Н-Н-В-В-НН — дружественный жест (делает цепочку бумажных кукол);

НР(П-П-П) {вблизи} — смертельный удар 1 (сшибает голову с противника);

Б-Б-Б-Б-НР {1 шаг} — смертельный удар 2 (отрывает жертве руки).

МЛЕЕНА

Как и ее сестра Китана, Майлина служит убийцей, и показательные выступления раскрывают ее ужасные намерения. Она должна любой ценой прекратить разногласия со своей сестрой, посеянные Шао Каном.

Майлина очень эффективна при обороне. Удар при телепортации — очень классная вещь: она сшибает любых прыгающих противников, а также противников, совершающих выстрел. Тем не менее, этот удар легко блокируется. Бросок трезубца требует времени для “зарядки”, что иногда бывает сложным для использования. Катание по земле — это одна из частей многих ее комбинаций, и лучше всего используется после удара в прыжке. Сила апперкота у Майлины мощнейшая, удар в прыжке хороший, а удар с разворота — слабый.

ВР {вблизи} — удар кулаком в лоб;

П-П-НН — телепортация с ударом;

З-З-Н-ВН — катание по земле;

ВР(2) — бросок трезубца;

Н-Н-Н-ВН — превратить в ребенка;

П-Н-П-НН — убить противника на шипах / в яме;

Н-Н-Н-В-ВН — дружественный жест (производит цветок);

П-З-П-НР {вблизи} — смертельный удар 1 (изрубает жертву, при этом она поднимается);

ВН(2) {вблизи} — смертельный удар 2 (втягивает в себя жертву и выплевывает кости).

БАРАКА

Он возглавлял атаку против храма Лю Кэнга. Барака принадлежит расе бродячих мутантов, живущих в грязных ~~землях~~ Внешнего Мира. Уровень его боевого мастерства привлек Шао Кана, который нанял Бараку в свою армию.

Один из лучших бойцов для близких контактов. Голубой выстрел — среднее оружие, наносящее средние повреждения. При выстреле Барака становится уязвимым. Яростный удар лезвием, самый кровавый удар в игре, очень хорошо применять против прыгающих противников, либо как часть комбинации. Правда, этот удар довольно сложно нанести вблизи. Обычный удар лезвием имеет довольно большой диапазон действия. В тесном контакте, если этот удар использовать два раза подряд, удар не

блокируется! Еще одним мощным ударом является удар в прыжке, который имеет огромную зону действия. Обычно очень сложно защищаться от его последовательных ударов в прыжке, потому что они мощнейшие по силе. Апперкот и удар ногой с разворота просто сильные.

ВР {вблизи} — удар локтем;

ВН-ВН {вблизи} — двойной удар ногами;

З+ВР — удар лезвием;

З-З-З-НР — яростный удар лезвием;

ЧЗ-ВР — голубой выстрел;

П-П-Н-ВН — убить противника на шипах / в яме;

П-П-П-ВН — превратить в ребенка;

Б(В-П-П-ВН) — дружественный жест (дает подарок);

Б(З-З-З-З)ВР {вблизи} — смертельный удар 1 (обезглавливает жертву);

З-П-Н-П-НР {вблизи} — смертельный удар 2 (изрубает и поднимает жертву).

SCORPION

Порожденный адом, призрак восстал из могилы. Узнав о возвращении Саб-Зиро, Скорпион опять стал ниндзя-убийцей и последовал за ним в область тьмы Внешнего Мира, где продолжил свою нечестивую миссию.

Скорпион может быть использован как при атаке, так и при обороне. Когда он ударяет ногой с разворота, ему почти невозможно подобраться. Копье может быть использовано против прыгающих оппонентов, а также в комбинации. Самая лучшая из комбинаций — копье и апперкот. Не пытайтесь перепрыгнуть через раненного копьем противника, иначе он “очухается”. Воздушный бросок эффективен не на высоте, на которую прыгает Скорпион, а уже у самой земли, потому что на него сложно среагировать (но этот удар очень редко получается). Удар при телепортации очень хорошо применять, когда противник находится на большом расстоянии от Вас. А вот обычную телепортацию следует применять с осторожностью, так как чаще всего это оборачивается против Вас. Апперкот Скорпиона слабый, удар в прыжке сильный, удар с разворота мощнейший.

ВР {вблизи} — удар локтем;

З-З-НР — бросок копья;

ЧЗ-ВР <воздух> — удар при телепортации;

ПЗ-НН — захват ногами;

Б [воздух] — воздушный бросок;

Н-П-П-Б — убить противника на шипах / в яме;

Н-3-3-ВН — превратить в ребенка;

3-3-Н-ВН — дружественный жест (дает куклу);

Б(В-В-ВР) {вблизи} — смертельный удар 1 (сжигает жертву). Или:
Б(Н-Н-В-В-ВР) {любое};

ВР(Н-П-П-П) {вблизи} — смертельный удар 2 (разрывает жертву пополам).

RAIDEN

Наблюдая с высоты происходящие события, бог грома узнал о мрачных намерениях Шао Кана. После предупреждения выживших участников Шаолиньского Соревнования Рэйдэн вскоре появился снова. Он отправился во Внешний Мир один.

А вот и Рэйдэн, бог грома, который превратился в хорошего человека. Он великолепный воин для защиты, если драться правильно. Телепортация дает Вам возможность очень быстро приблизиться к противнику и нанести ему удар. Полет — великолепный удар, действует на большинство позиций, в которых находятся противники. Молния Рэйдена наносит средние повреждения. Электрошок — это удар, требующий времени для “зарядки”, что связывает Ваши руки. Он не особенно эффективен за исключением тех случаев, когда Вы предполагаете застичь противника врасплох. Этот удар не работает против компьютера. Апперкот и удар с разворота сильные, а удар ногой в прыжке — слабый.

ВР {вблизи} — мини апперкот;

3-3-П <воздух> — полет;

ЧП-НР — выстрел молнии;

ВР(4) {вблизи} — электрошок;

Н-В — телепортация;

Б(В-В-В-ВР) — убить противника на шипах / в яме;

Н-Н-В-ВН — превратить в ребенка;

Н-3-П-ВН — дружественный жест (дает миниатюрную скульптуру бога грома);

НН(6) {вблизи} — смертельный удар 1 (электрошок. Чтобы продолжить, нажимайте Б+НН);

ВР(8) {вблизи} — смертельный удар 2 (отрывает полтуловища при помощи апперкота).

Вот и все удары, которые Вы можете использовать как против компьютера, так и при игре друг против друга. Теперь — несколько советов по тактике.

БОРЬБА С КОМПЬЮТЕРОМ. Если Вы будете применять ту же тактику, что и компьютер, то увидите, что победить его очень просто.

Чтобы Вам противостоять, компьютер в основном использует либо броски, либо выстрелы — он делает это быстрее, чем Вы. Чтобы противостоять броскам, Вы должны большую часть раунда находиться в воздухе и ударять противника ногой в прыжке. Это гораздо лучше, чем простое блокирование ударов, так как вынуждает Вас применять атаку, более эффективную, чем оборона.

Используйте удары как можно чаще — это не подпустит противника близко к Вам. Если Вы будете держать оппонента на расстоянии удара, он не сможет выполнить бросок. Довольно легко отлупить компьютер, даже используя только обычные удары.

Применяйте удары ногой в воздухе, но старайтесь делать их раньше, чем противник. Сначала отпрыгните от оппонента на возможно большее расстояние. Затем просто прыгните к нему и ударьте ногой. Противник либо попадет под Ваш удар, либо отпрыгнет или попробует отплатить Вам тем же самым. Чаще эта месть проявляется как вертикальный прыжок вверх и удар ногой, но такой удар редко достигает цели.

Своевременно выполняйте удары в прыжке. Если Вы слишком далеко от противника, стойте на месте и ждите. Оппонент пройдет часть экрана и остановится, а затем попробует выстрелить. Вот тут-то действуйте: прыгните к нему и ударьте. Дело в том, что пока выстрел не достигнет цели (или улетит за пределы экрана), противник становится уязвимым. Здесь надо немного приноровиться: если Вы прыгнете слишком рано или слишком поздно, то будете сбиты.

Избегайте борьбы в тесном контакте. Не пытайтесь подойти и ударить рукой оппонента (если только Вы не играете на легких уровнях). В этой ситуации компьютерный противник гораздо сильнее.

Зажимайте оппонента в угол. Часто, когда Вы прыгаете по направлению к противнику, он будет пятиться. Продолжайте двигаться, пока он не встанет в угол. Отойдите назад и прыгните на противника (с ударом).

Если Вы прыгнули к противнику, а он поставил блок, отойдите на несколько шагов (но не отпрыгивайте, иначе он выстрелит). Я применял и другую тактику в этом случае: если оппонент ставил блок, я приседал и делал апперкот — это почти всегда достигало цели!

Если Вы играете на среднем (или легче) уровне сложности, то можете бить противника рукой, присев. Это можно повторять целый раунд и он не сможет Вас бросить.

Теперь следующий вопрос. Отлупить человеческих противников не представляет сложности. Другое дело — Кинтаро и Шао Кан. Здесь уже будет посложнее, поэтому хочется дать несколько советов, как по-

бить и их. Некоторые из этих советов можно будет применить и против обычных оппонентов.

БОРЬБА ПРОТИВ КИНТАРО. Побить его довольно сложно. Кинтаро, сын Горо и тигрицы, движется очень быстро, а удары его очень мощные. Два основных правила при борьбе с ним: остерегаться выстрелов и держаться от него подальше.

Используйте удары ногами — их он пропускает. Подождите, когда он подойдет к Вам на расстояние удара, а затем бейте его ногой. Когда он упадет, повторите удар.

Удары в прыжке часто срываются, но не используйте их все время (другое дело Горо из МК-1 — его отлупить можно было только так!). Дело в том, что Кинтаро может блокировать удар, а затем схватить Вас. Если он делает блок, отпрыгните и приготовьтесь к тому, что он, возможно, выстрелит. Или сами сделайте блок: если он даже ударит Вас, то Вы не полетите вверх. Блок спасает и от выстрелов.

Если Кинтаро наклоняется назад, рычит, бейте его смело апперкотом. Вы можете в него выстрелить или ударить ногой в прыжке.

Кинтаро легко поймать, когда он прыгает к Вам. Легко определить, когда он будет прыгать, потому что он сначала прыгает на месте. Если Вы это увидите, приготовьтесь, чтобы принять ответные меры типа апперкота или подобного удара.

Когда Кинтаро прыгает в небо, сразу же уйдите с того места, где Вы стоите! При этом лучше всего отпрыгнуть и ударить ногой — этот удар обычно поражает Кинтаро. После того, как он “выпрыгивает” из неба, он всегда наклоняется и рычит. В этом случае Вы можете подойти к нему и нанести апперкот, либо выстрелить или ударить в прыжке.

Всегда стреляйте в Кинтаро, когда он упадет. Выстрел обычно всегда попадает в него, за исключением случая, если Вы находитесь на краю экрана.

БОРЬБА ПРОТИВ ШАО КАНА. Шао Кан, как и Кинтаро, требует больших усилий, чтобы быть побежденным. Вы не можете драться с ним “нормально”, так как он устойчив к Вашим ударам в прыжке, движется быстрее Вас и наносит сверх сильные удары. Остерегайтесь его копы и никогда не попадайте под его теневой удар!

Когда раунд начинается, Шао Кан может сразу бросить в Вас копье. Если это случится, мгновенно отпрыгивайте. Если не можете, присядьте и поставьте блок.

Шао Кан любит насмехаться над Вами. Когда он говорит что-то типа “Я тебя уничтожу” или “Ты умрешь”, то уязвим в эти моменты. Вы можете делать что угодно, вплоть до апперкота.

Еще одна хорошая тактика: прыгнуть прямо к нему и присесть. Шао Кан начнет Вас атаковать, либо попытается применить апперкот, но промахнется. А Вы получите шанс нанести апперкот ему. Этот прием можно повторять несколько раз за раунд.

Когда Вы ударите Шао Кана, выстрелите, пока он поднимается. Если Вы находитесь на правильной дистанции, то он обязательно получит удар.

Еще одна тактика: отойдите в угол. Позвольте Шао Кану подойти. Если он начнет атаковать, поставьте блок и произведите апперкот. После апперкота желательно выстрелить. Затем присядьте, поставьте блок и повторите все сначала.

Но самый легкий способ победить Шао Кана — с помощью Китаны. Позвольте ему подойти близко к Вам, а затем поднимите его веером. Шао Кан войдет прямо в поднимающий поток. Затем ударьте его в прыжке, киньте веер и произведите удар в воздухе. После можно повторить эти действия. Такая тактика работает и против Кинтаро.

В заключение об управлении.

Если Вы хотите переконфигурировать управление, клавиши, звук, детализировку и сложность, нажмите клавишу F10 при появлении заставки (либо сотрите файл CMOS в Вашей директории).

При запуске игры нажмите клавиши: F1 — для первого игрока, F2 — для второго (обе, если играете с другом). Боец выбирается нажатием клавиши блока. Есть возможность произвольного выбора воина — нажать “вверх”+F1 (F2). Тогда программа сама случайным образом назначит Вам человека.

В течение игры действуют фиксированные клавиши: Alt-P — пауза, Alt-Q — выход из игры в ДОС, ESC — прервать игру.

М. Лопатин

MORTAL KOMBAT 3

И — Midway Manufacturing Company

Г — 1995

О —  ME

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — 80386, 2x CD-ROM (для CD-версии), 1 Mb RAM

В течение нескольких столетий на Земле проводился ужасный турнир под названием “Смертельный Бой”. Это было единственное средство, чтобы не допустить попадание планеты в лапы повелителя потустороннего мира Шао Кана. Правила смертельного боя просты: если Шао Кан и

его темные слуги выиграют десять турниров, то Земля и все ее население станет собственностью Шао Кана. Воинам потустороннего мира уже удалось одержать девять побед. Однако Шао Кан проиграл десятую благодаря мастерству воинов Земли, возглавляемых богом грома и молнии Рэйденом. Расстроенный провалившейся попыткой поработить земное население, Шао Кан разработал новый план, который начал приводить в исполнение уже 10 тысяч лет назад.

Шао Кан был не один все эти годы. Как и положено повелителю, у Шао Кана была своя королева по имени Синдел. Однако она умерла еще молодой, и умерла внезапно. Смерть Синдел так и осталась загадкой и полной неожиданностью для всех. Верховным жрецам Шао Кана под главенством Шанг Цунга удалось воскресить дух Синдел, но не в потустороннем мире, а на Земле. Шанг Цунг смог связать два этих мира, и дух Синдел становился все сильнее и сильнее в ее новом, земном теле. Увидев опасность земных воинов под главенством Рэйдена, которые к тому же стали одерживать все больше побед в соревновании, Шао Кан решил использовать свой маленький секрет. Дух Синдел стал очень силен, и вместе с ним возросла и связь между обоими мирами.

Шао Кан уже приблизился к тому, чтобы вернуть свою королеву. Он направил всю мощь потустороннего мира в ворота между ним и Землей и захватил человечество. Постепенно Земля преобразовалась и стала частью потустороннего мира. Шао Кан забрал все человеческие души, превратив людей в живых мертвецов. Но нашлись такие души, над которыми Кан не смог установить контроль. Это были души великих воинов, избранных для того, чтобы вновь защищать Землю в смертельном поединке. Однако без руководства Рэйдена их силы разобщены и слишком слабы, чтобы противостоять темным воинам Шао Кана. Зная это, Кан выслал огромное количество своих слуг, чтобы уничтожить земных воинов. Большинство воинов погибло, но некоторые уцелели. У выживших остался единственный шанс спасти все человечество и, желая того или нет, стать участниками решающего Смертельного Боя для них всех...

Итак, перед Вами — следующая часть великолепной кровавой игры, единственной в подобном стиле, которая смогла завоевать сердца всех компьютерных игроков независимо от их моральных убеждений.

Третья часть игры сильно продумана и великолепно оптимизирована. Работает значительно быстрее, чем вторая часть; графика безупречна, число фонов так же велико, как и раньше. Звуки, комментарии голосом и спецэффекты великолепны. Если у Вас не CD-версия, то музыки Вы не услышите, так как она записана на звуковой дорожке компакт-диска.

Поскольку советы по самой игре абсолютно аналогичны игре "Mortal Kombat 2", описанной в этом же сборнике, не хотелось бы тра-

тить место на их повторную перепечатку, поэтому укажем лишь то, что специфично для настоящей игры. Единственное исключение — хотелось бы еще раз привести основные удары.

Высокий удар рукой — удар рукой в лицо;
Низкий удар рукой — удар рукой в корпус;
Высокий удар ногой — удар ногой в лицо;
Низкий удар ногой — удар ногой в корпус;

Вниз + высокий удар рукой — апперкот (сильный удар кулаком в подбородок);

Вниз + низкий удар рукой — удар в живот рукой пригнувшись;
Вниз + высокий удар ногой — удар в пояс ногой пригнувшись;
Вниз + низкий удар ногой — удар ногой по ногам противника;

Назад + низкий удар ногой — подножка (подсечка);
Назад + высокий удар ногой — удар ногой с разворота;

Высокий удар рукой [вблизи] — специальный удар (разный у разных бойцов);

Низкий удар рукой [вблизи] — бросок через себя;

Низкий удар рукой или высокий удар ногой [вблизи] — удар коленом.

Здесь еще добавлена клавиша “бег”. У Вас имеется индикатор силы, которая тратится на бег и на нанесение быстрых, последовательных ударов (за них Вы получаете дополнительное преимущество). Собственно, само действие используется по прямому назначению, а также в комбинациях финальных сцен.

Способы разделаться с противником аналогичны второй игре. Смертельные удары стали более сложны и выполняться могут двумя частями. На экранах “Shao Kahn Tower”, “The Pit 3” и “The Subway” есть еще один способ разделаться с противником: сбросить его на шипы, на лезвия или под поезд соответственно. Этот смертельный удар выполняется вблизи.

Дружественный жест и превращение в ребенка есть и в этой игре. А еще здесь добавилась одна интересная возможность: превращение в животное. При этом Ваш воин превращается в зверя и что-то делает с противником. Чтобы получилась эта комбинация, Вам необходимо проделать следующие действия:

1) Дойти до *третьего* раунда (то есть проиграть один из раундов) и победить. В третьем раунде нельзя использовать клавишу "блок".

2) Когда появится надпись "Finish him!", сделать "мерси" перед жертвой. Для этого отпрыгните на расстояние полного экрана, нажмите клавишу "бег", затем — 4 раза "вниз" и отпустите "бег". При этом противнику добавится немного энергии.

3) Еще раз убейте жертву. Теперь вновь появится надпись "Finish him!".

4) А теперь выполняйте комбинацию.

Здесь же нужно рассказать о параметрах, которые Вы можете задавать в командной строке. Итак, запускайте файл МК3.EXE с одним или несколькими следующими параметрами: 666 — включить Смоука в список игроков; 831 — режим "теней" (черные фигуры); 1111 — маленькие фигурки; 1995 — режим "хищника" (прозрачные фигуры); 8000 — увеличение скорости (наверное, для 386-х машин); 8888 — толстые фигуры; 9966 — перевернуть по горизонтали; 12345 — высокие фигуры; 54321 — низкие фигуры; 603015 — замедление скорости игры; 1000000 — включить в список игроков Мотаро и Шао Кана (только в режиме двух игроков); BLOOD — включение крови; NOBLOOD — отключение крови; VIOLENCE — включение возможности наносить смертельные удары; NOVIOLENCE — выключение смертельных ударов.

То есть, например, для того чтобы включить в список игроков Смоука, Мотаро и Шао Кана, нужно запустить игру так: МК3.EXE 666 1000000.

Теперь вкратце пройдемся по меню игры.

Network Play — позволяет Вам играть по сети. Игра требует сеть, которая поддерживает протокол IPX, например Novell. Подробнее о сетевой игре смотрите чуть ниже.

Sound — здесь Вы настраиваете все, что связано со звуком и музыкой (только на компакт-диске).

Controls — в этом меню Вы либо калибруете джойстик, либо устанавливаете управляющие клавиши. Лучшим устройством для игры "МК" является четырехкнопочный джойстик "Gravis Gamepad".

Difficulty — это сложность игры. Поначалу и самый легкий уровень будет казаться невозможным, но потом....

Start Game — здесь начинается игра. Для старта и для выбора игрока Вам нужно нажать "высокий удар рукой". Если Вы играете вдвоем с другом, то он тоже может нажать свою клавишу и вступить в соревнование. Когда Вы играете вдвоем, клавишами "низкий удар рукой и ногой" и "блок" Вы можете выставить секретные коды, которые окажут воздей-

ствие на игру. Если Вы играете один, то выберите “судьбу” — новичок, воин, мастер. Как видите, три этих пути отличаются количеством воинов, с которыми Вам предстоит сражаться.

Start Tournament — начать турнир. Кнопочками, выполняющими удары, Вы сами назначаете (произвольным образом) героев, которыми будете управлять. Это игра для двоих игроков.

Quit — выход в ДОС.

Давайте немного поговорим о сетевой игре, поскольку это одна из самых замечательных возможностей “МК 3”.

Игра поддерживает 10-12 одновременных поединков в одной сети. В общем, скорость и комфортабельность игры зависят от возможностей Вашей локальной сети.

Чтобы вызвать другого игрока на соревнование, войдите в главном меню в пункт “Network Play”. Если все в порядке с настройками Вашей сети, то Вы попадете в меню, где должны будете ввести свое имя. Это имя станет доступным всем игрокам, и они смогут выбирать Вас как своего партнера.

После ввода своего имени Вам нужно будет выбрать того, с кем Вы хотите померяться силами. При этом Вам будут представлены все компьютеры, на которых сейчас запущен “МК 3”. Выбирайте имя... Очевидно, что если имя подсвечено, то оно доступно, если нет — так и нет.

Вот и все. Игра начинается, и все очень просто. И есть еще одна полезная возможность: Вы можете прикалываться над своими противниками. Для этого в директории с игрой создайте файл MK3TAUNT.DAT с помощью любого текстового редактора. Далее в нем напечатайте несколько строк по-английски (не более 10). Каждая строка будет обозначать реплику. Теперь в течение игры Вы можете нажимать клавиши F1-F10, и соответствующая строка будет послана Вашему противнику. Для особо ленивых и насочинял несколько культурных (печатных) ругательств: You are milk-sucker (Ты молокосос); I'm incarnation of hell (Я воплощение ада); Death comes to you (Смерть идет к тебе); You are weak-minded fool (Ах, ты, дурак слабоумный); You're dead meat (Ты мертвое мясо); Don't cry, baby (Не плачь, крошка); You're pitiful creature (Ты жалкое создание); Can you feel death? (Ты чувствуешь смерть?); My poor girl (Бедная моя девочка); Next time I will kill you (В следующий раз я убью тебя). Пользуйтесь на здоровье!

И, наконец, описание персонажей с их родными ударами. Характеристики я уж не буду расписывать, потому что там и так все понятно. Внимание: если у Вас не получается указанная комбинация из последовательного нажатия нескольких клавиш, то попробуйте все эти клавиши нажимать одновременно несколько раз. Еще один момент: если комбина-

ция (особенно финальная) требует нажать клавиши "вверх", и Ваш боец при этом прыгает вверх, то при наборе удара удерживайте клавишу "блок".

Sub-Zero



Покинув банду ниндзей Лин Кюея, занимавшихся исключительно темными делами, Саб-Зиро ~~стал~~ стал честным воином и отправился на соревнования, чтобы спасти Землю и ее жителей. Теперь ему не нужна маска, чтобы скрывать свое лицо. Но та банда, занимавшаяся тем, что трансформировала ниндзей в бездушные машины, поставила своей главной целью найти и убить Саб-Зиро.

Обычная заморозка: вниз — вперед — низкий удар рукой;

Ледяной душ: вниз —

вперед — высокий удар рукой;

Ледяной душ впереди противника: вниз — вперед — назад — высокий удар рукой;

Ледяной душ позади противника: вниз — назад — вперед — высокий удар рукой;

Ледяной двойник Саб-Зиро: вниз — назад — низкий удар рукой;

Скольжение: назад + низкий удар рукой + блок + низкий удар ногой.

Смертельный удар 1: назад — назад — вниз — назад — бег [на расстоянии удара]; вниз — вперед — назад — высокий удар ногой [на расстоянии удара] (Саб-Зиро выпускает снежный вихрь в противника; тот замораживается, падает и рассыпается).

Смертельный удар 2: блок — блок — бег — блок — бег [вблизи]; вниз — вперед — вниз — вперед — низкий удар рукой [вблизи] (Саб-Зиро поднимает жертву над головой. Затем замерзший труп ломает пополам).

Превращение в животное: вперед — вверх — вверх [вблизи]; вверх — вверх — вверх [вблизи] (Саб-Зиро превращается в белого медведя и уничтожает жертву).

Дружественный жест: низкий удар ногой — низкий удар ногой — бег — бег — вверх (Саб-Зиро делает снеговика).

Превращение в младенца: вниз — назад — назад — высокий удар ногой.

Сбросить на шипы: назад — вниз — вперед — вперед — высокий удар ногой.

Stryker



Когда в его родном городе открылся портал, соединяющий землю с потусторонним миром, глава уличных хулиганов, Страйкер обнаружил, что он остался единственным выжившим во всем городе.

Кинуть гранату вблизи: вниз — назад — высокий удар рукой;

Кинуть гранату издаля: вниз — назад — низкий удар рукой;

Сбивание с ног с помощью дубинки и бросок: вперед — вперед — высокий удар ногой;

Сбивание с ног с помощью дубинки: вперед — назад — низкий удар рукой.

Смертельный удар 1: вниз — вперед — вниз — вперед — блок [вблизи]; вниз — вперед — вниз — вперед — блок [вблизи] (Страйкер прикрепляет бомбу, которая разворачивает все тело противника).

Смертельный удар 2: вперед — вперед — вперед — низкий удар ногой [на расстоянии полного экрана]; вперед — вперед — вперед — низкий удар ногой [на расстоянии полного экрана] (Страйкер выстреливает электрическим контактом, который наносит электроудар).

Превращение в животное: бег — бег — бег — блок [на расстоянии удара]; бег — бег — бег — блок [на расстоянии удара] (Страйкер превращается в тиранозавра и откусывает полтуловища).

Дружественный жест: низкий удар рукой — бег — бег — низкий удар рукой (Страйкер свистит в свисток, и толпа персонажей пронесется мимо).

Превращение в младенца: вниз — вперед — вперед — назад — высокий удар рукой.

Сбросить на шипы: вперед — вверх — вверх — высокий удар ногой.

Shang Tsung



Злобный старикашка становится все моложе и моложе. Это он воскресил Синдел, и это он отправился на Землю, чтобы полностью подчинить ее своему повелителю Шао Кану. Поэтому властитель зла наделил его еще большей силой.

Огненный дождь: вперед — назад — назад — низкий удар ногой;

1 огонь: назад — назад — высокий удар рукой;

2 огня: назад — назад — вперед — высокий удар рукой;

3 огня: назад — назад — вперед — вперед — высокий удар рукой.

Превращения:

Syrah: блок — блок — блок;

Jax: вперед — вперед — вниз — низкий удар рукой;

Kabal: низкий удар рукой — блок — высокий удар ногой;

Kano: назад — вперед — блок;

Kung Lao: бег — бег — блок — бег;

Liu Kang: назад — вниз — вперед — вверх (тут лучше одновременно нажимать эти кнопочки, но все равно очень редко получается);

Night Wolf: держать блок — вверх — вверх — вверх — отпустить блок

Sektor: вниз — вперед — назад — бег;

Sheeva: держать низкий удар ногой — вперед — ~~пни~~ — вперед — отпустить низкий удар ногой;

Sindel: назад — вниз — назад — низкий удар ногой;

Sonya: вниз + бег + низкий удар рукой + блок (нажимать несколько раз);

Stryker: вперед — вперед — вперед — высокий удар ногой;

Sub-Zero: вперед — вниз — вперед — высокий удар рукой.

Смертельный удар 1: держать низкий удар рукой — вниз — вперед — вперед — вниз — отпустить низкий удар рукой [вблизи]; держать низкий удар рукой — вниз — вперед — вниз — вперед — отпустить низкий удар рукой [вблизи] (Возникает кровать с гвоздями, на которую Шанг Цунг бросает свою жертву).

Смертельный удар 2: держать низкий удар рукой — бег — блок — бег — блок — отпустить низкий удар рукой [вблизи] (Шанг Цунг поднимает свою жертву и затем забирает ее жизненную энергию).

Превращение в животное: держать высокий удар рукой — бег — бег — бег — отпустить высокий удар рукой (Шанг Цунг превращается в змея и съедает жертву живьем).

Дружественный жест: низкий удар ногой — низкий удар ногой — бег — бег — вниз (Шанг Цунг превращается в птичку-попрыгунчика).

Превращение в младенца: бег — бег — бег — низкий удар ногой.

Сбросить на шипы: вверх — вверх — назад — низкий удар рукой.

Sonya



Симпатичная блондинка Соня, после спасения ее негром Джэксом, вернулась к добрым делам. Она твердо верит, что мир спасет не только красивая попка, но и железные кулаки, и поэтому вновь отправляется на смертный бой.

Розовые кольца: вниз — вперед — низкий удар рукой;

Избивание ногами в воздухе: назад — назад — вниз — высокий удар ногой;

Удар рукой в полете: вперед — назад — высокий удар рукой;

Захват и бросок ногами: вниз + низкий удар рукой + блок (нажимать несколько раз одновре-

менно).

Смертельный удар 1: назад — вперед — вниз — вниз — бег [на любом расстоянии]; вниз — вниз — вниз — вперед — низкий удар ногой [на любом расстоянии] (Соня посылает своей жертве смертельный поцелуй).

Смертельный удар 2: держать блок + бег — вверх — вверх — назад — вниз — отпустить блок + бег [чуть больше, чем пол-экрана] (Соня превращается в фиолетовый огонь и убивает противника).

Превращение в животное: держать низкий удар рукой — назад — вперед — вниз — вперед — отпустить низкий удар рукой [вблизи] (Соня превращается в ястреба, утаскивает противника, и на землю падают кости).

Дружественный жест: назад — вперед — назад — вниз — бег (Соня танцует).

Превращение в младенца: вниз — вниз — вперед — низкий удар ногой.

Сбросить на шипы: вперед — вперед — вниз — высокий удар рукой.

Smoke



блок (только в воздухе).

Смоук — это кибернетический воин, созданный бандой Лин Кюея. Но в его электронном мозгу произошел сбой, результатом чего явилось то, что он знает, что должен кого-то убить, но не знает, кого именно.

Гарпун: назад — назад — низкий удар рукой;

Апперкот при телепортации: вперед — вперед — низкий удар ногой (можно делать в воздухе);

Невидимость: держать блок — вверх — вверх — бег — отпустить блок;

Воздушный бросок:

Смертельный удар 1: вверх — вверх — вперед — вниз [на расстоянии полного экрана] (Смоук взрывает земной шар).

Смертельный удар 2: держать бег + блок — вниз — вниз — вперед — вверх — отпустить бег + блок [на расстоянии удара] (Смоук бросает гранату в рот жертвы, а что будет дальше — Вы сами понимаете).

Превращение в животное: вниз — вперед — вперед — блок [на расстоянии больше прыжка] (Смоук превращается в быка и нападает на жертву).

Дружественный жест: бег — бег — бег — высокий удар ногой [на расстоянии полного экрана] (Открывается грудь Смоука, и оттуда выезжает труба, которая играет мелодию).

Превращение в младенца: вниз — вниз — назад — назад — высокий удар ногой.

Сбросить на шипы: вперед — вперед — вниз — низкий удар ногой.

Sindel



Это королева Шао Кана. Умерла 10 тысяч лет назад. Но все также хороша и свежа собой. Видно, Шанг Цунг постарался на совесть. Синдел узнала, что Шао Кан держал ее силой, и что у нее был настоящий возлюбленный, от которого родилась дочь — Китана.

Огненный шар (в воздухе): вниз — вперед — низкий удар ногой;

Огненный шар (на земле): вперед — вперед — низкий удар рукой;

Вопль: вперед — вперед — вперед — вперед — высокий удар рукой;

Полет: назад — назад — вперед — высокий удар но-

гой.

Смертельный удар 1: бег — блок — блок — бег + блок [вблизи]; бег — бег — назад — назад — бег + назад [вблизи] (Синдел вопит на противника, разрушая его плоть).

Смертельный удар 2: бег — бег — блок — бег — блок [на расстоянии удара]; бег — бег — блок — бег — назад [на расстоянии удара] (Синдел обвивает противника своими волосами).

Превращение в животное: вперед — вперед — вверх — высокий удар рукой; вперед — вперед — высокий удар рукой (Синдел превращается в фиолетовую осу).

Дружественный жест: бег — бег — бег — бег — бег — вверх (Синдел бьет по футбольному мячу).

Превращение в младенца: бег — бег — бег — вверх.

Сбросить на шипы: вниз — вниз — вниз — низкий удар рукой.

Sektor



Сектор — это тоже кибернетический воин. Он был специально сконструирован обществом Лин Кюея (откуда ушел Саб-Зиро) для того, чтобы убивать людей. Сектор очень предан своему хозяину, и сейчас сделает все, чтобы уничтожить Саб-Зиро.

Самонаводящаяся ракета: вперед — вниз — назад — высокий удар рукой;

Ракета: вперед — вперед — низкий удар рукой;

Телепортация: вперед — вперед — низкий удар ногой (можно делать в воздухе).

Смертельный удар 1: низкий удар рукой — бег — бег — блок [на расстоянии удара]; назад — назад — назад — высокий удар ногой [на расстоянии удара] (Открывается грудь Сектора, откуда появляется некое устройство, которое расплющивает противника).

Смертельный удар 2: вперед — вперед — вперед — назад — блок [половина полного экрана] (С помощью огнемёта Сектор сжигает противника).

Превращение в животное: вперед — вперед — вниз — вверх [вблизи]; вниз — вниз — вниз — вверх [вблизи] (Сектор превращается в летучую мышь, которая откусывает голову жертвы).

Дружественный жест: бег — бег — бег — бег — вниз (Сектор играет на колокольчиках).

Превращение в младенца: назад — вниз — вниз — вниз — высокий удар ногой.

Сбросить на шипы: бег — бег — бег — вниз.

Night Wolf



Ночной Волк — индейский колдун-шаман, напившись всяких зелий, отправился на смертный бой, чтобы защитить свой народ. Собственно говоря, когда открылся портал над его землей, Ночной Волк призывал силы неба и земли, чтобы воспрепятствовать вторжению, чем и нажил себе большого врага в лице Шао Кана.

Апперкот топором: вниз — вперед — высокий удар рукой;

Выстрел из лука: вниз — назад — низкий удар рукой;

Защитное поле: назад — назад — назад — высокий удар ногой;

Теневой удар: вперед — вперед — низкий удар ногой.

Смертельный удар 1: вверх — вверх — назад — вперед — блок [вблизи]; вниз — вперед — вперед — высокий удар ногой [вблизи] (Ночной Волк, призвав магию, заставляет луну испепелить противника).

Смертельный удар 2: назад — назад — вниз — высокий удар рукой [издалека]; назад — назад — назад — высокий удар рукой [на расстоянии, большем прыжка] (Ночной Волк поднимает свой топор к небесам, в него ударяет молния, которая потом оборачивается против жертвы).

Превращение в животное: вперед — вперед — вниз — вниз [вблизи]; вниз — вниз — вниз [на расстоянии удара] (Ночной Волк превращается в себя, то есть в волка, и нападает на жертву).

Дружественный жест: бег — бег — бег — вниз (Ночной Волк превращается в Рэйдена, и с неба падает игровой автомат).

Превращение в младенца: вперед — назад — вперед — назад — низкий удар рукой.

Сбросить на шипы: бег — бег — блок.

Liu Kang



Лю Кэнг — один из положительных персонажей. Он всегда выступал на смертельных соревнованиях, никогда не плакал, когда его сильно били, потому что всегда мог надавать сдачи. После победы в первом соревновании он вернулся домой, где стал вместе с Кунгом Лао обучать новых шаолиньских воинов.

Высокий выстрел: вперед — вперед — высокий удар рукой;

Низкий выстрел: вперед — вперед — низкий удар рукой;

Удар ногой в полете: вперед — вперед — высокий удар ногой;

Молотилка двумя ногами: держать низкий удар ногой (3 сек) — отпустить;

Смертельный удар 1: вперед — вперед — вниз — вниз — низкий удар ногой; вперед — вперед — вперед — назад — вперед — низкий удар ногой [рядом с противником]. (Лю Кэнг исчезает, потом его душа проходит сквозь тело жертвы, испепеляя его).

Смертельный удар 2: вверх — вниз — вверх — вверх — блок + бег [в любом месте]; вверх — вверх — вверх — бег + блок [в любом месте] (Лю

Кэнг исчезает, а затем на жертву с неба падает игровой автомат "Mortal Kombat").

Превращение в животное: вниз — вниз — вверх [на расстоянии удара] (Превращается в дракона и откусывает голову жертвы).

Дружественный жест: бег — бег — бег — вниз + бег (Лю Кэнг показывает тень дракона на экране).

Превращение в младенца: вниз — вниз — вниз — высокий удар ногой.

Сбросить на шипы: бег — блок — блок — низкий удар ногой.

Kung Lao



Кунг Лао, шаолиньский монах, победил-таки в предыдущем соревновании. Он только начал восстанавливать общество Белого Лотоса, как Шао Кан разрушил все его планы и мечты. Вместе со своим другом Лю Кэнгом он продолжает нелегкую битву с силами зла.

Бросок шляпы: назад — вперед — низкий удар рукой;

Телепортация: вниз — вверх;

Удар ногой: вверх — вниз — высокий удар ногой (только в воздухе);

Вихревой оборот: вперед — вниз — вперед — бег (держите клавишу "бег" для продолжительного вращения).

Смертельный удар 1: бег — блок — бег — блок — вниз [в любом месте]; блок + бег — блок + бег — вниз [на расстоянии удара] (Кунг Лао начинает вращаться, все быстрее и быстрее; потом жертва попадает в вихрь и взрывается).

Смертельный удар 2: вперед — вперед — назад — вниз — высокий удар рукой [на расстоянии удара] (Кунг Лао бросает свою шляпу, которая несколько раз касается противника, отрезая различные части тела).

Превращение в животное: бег — бег — бег — бег — блок [вблизи]; бег — бег — бег — бег — блок (Кунг Лао превращается в гепарда).

Дружественный жест: бег — низкий удар рукой — бег — низкий удар ногой [чуть больше, чем на расстоянии удара] (Кунг Лао бросает свою шляпу, и лает собачка).

Превращение в младенца: вниз — вперед — вперед — высокий удар рукой.

Сбросить на шипы: вниз — вниз — вперед — вперед — низкий удар ногой.

Капо



Схваченный Шао Каном после первого соревнования, он вернулся. Шао Кану были нужны воины, которые смогли бы обучить его мастерству земных воинов. И Кэйно — один из этих людей.

Бросок ножа: вниз — назад — высокий удар рукой;

Апперкот ножом: вниз — вперед — высокий удар рукой;

Захват и удар: вниз — вперед — низкий удар рукой;

Воздушный бросок: блок (только в воздухе);

Воздушная вертушка: держать низкий удар ногой (3 сек) — отпустить.

Смертельный удар 1: держать низкий удар рукой —

вперед — вниз — вниз — вперед — отпустить низкий удар рукой [вблизи]; вперед — вперед — вперед — низкий удар рукой [вблизи] (Кэйно вынимает скелет противника через рот).

Смертельный удар 2: низкий удар рукой — блок — блок — высокий удар ногой [на расстоянии удара]; вперед — вперед — вперед — высокий удар ногой [больше, чем на расстоянии удара] (Из своего глаза Кэйно выстреливает лазерным лучом, который испепеляет жертву).

Превращение в животное: держать высокий удар рукой — блок — блок — блок — отпустить высокий удар рукой [вблизи]; держать высокий удар рукой — вперед — вперед — вперед — отпустить высокий удар рукой [вблизи] (Кэйно превращается в паука, который высасывает жизненную энергию из противника).

Дружественный жест: низкий удар ногой — бег — бег — высокий удар ногой (Кэйно жует жвачку, надувает ее, и она лопаается).

Превращение в младенца: вперед — вперед — вниз — вниз — низкий удар ногой.

Сбросить на шипы: вверх — вверх — назад — низкий удар ногой.

Kabal



Когда Кабал был человеком, то ему посчастливилось остаться единственным живым после схватки с войском Шао Кана. В бою он был страшно покалечен, и поэтому многие его органы — это всего лишь электронные приборы.

Фиолетовый огонь: назад — назад — высокий удар рукой (можно делать в воздухе);

Вихревой удар: назад — вперед — низкий удар ногой;

“Газонокосилка”: назад — назад — назад — бег.

Смертельный удар 1: вниз — вниз — назад — впе-

ред — блок [на расстоянии удара]; назад — назад — вперед — вниз — блок [на расстоянии удара] (Кабал снимает свою маску, надувает голову жертвы, и она взрывается).

Смертельный удар 2: бег — блок — блок — блок — высокий удар ногой [вблизи]; бег — блок — блок — блок — высокий удар рукой (Кабал снимает свою маску и показывает противнику свое ужасное лицо. Противник умирает от страха).

Превращение в животное: держать высокий удар рукой — вперед — вперед — вниз — вперед — отпустить высокий удар рукой [вблизи];

держат высокий удар рукой (3 сек) — отпустить высокий удар рукой (Кабал превращается в скелет носорога и уничтожает жертву).

Дружественный жест: бег — низкий удар ногой — бег — бег — вверх (Кабал жарит сардельку на своем мече).

Превращение в младенца: бег — бег — низкий удар ногой.

Сбросить на шипы: блок — блок — высокий удар ногой.

Jax



Проиграв в предыдущем соревновании, негрите-нок Джэкс вновь начал готовиться к следующему бою. Никто из выпестованных военных не понимает угрозы, исходящей от Шао Кана. Свои руки Джэкс напичкал электроникой и надеется победить.

Одиночная ракета: назад — вперед — высокий удар рукой;

Двойная ракета: вперед — вперед — назад — назад — высокий удар рукой;

Удар плечом: вперед — вперед — высокий удар ногой;

Удар с захватом: вперед — вперед — низкий удар

рукой;

Бросок с захватом: бросок — нажать высокий удар рукой;

Хватка за задницу: блок (в воздухе);

Удар по земле: держать низкий удар ногой (3 сек) — отпустить.

Смертельный удар 1: держать блок — вверх — вперед — вниз — вверх — отпустить блок [вблизи]; держать блок — вперед — вниз — назад — вверх — вперед — отпустить блок [вблизи] (Руки Джэкса превращаются в лезвия, которыми он кромсает жертву).

Смертельный удар 2: бег — блок — бег — бег — низкий удар ногой [на расстоянии полного экрана]; бег — бег — бег — блок — низкий удар ногой [на расстоянии полного экрана] (Джэкс сильно увеличивается, а затем раздавливает жертву).

Превращение в животное: держать низкий удар рукой — вперед — вперед — вниз — вперед — отпустить низкий удар рукой [вблизи] (Джэкс превращается в кровожадного льва).

Дружественный жест: низкий удар ногой — бег — бег — низкий удар ногой (Джэкс прыгает через веревочку).

Превращение в младенца: вниз — вниз — вниз — низкий удар ногой.

Сбросить на шипы: вниз — вперед — вниз — низкий удар рукой.

Cyrah



Третий кибернетический организм. Сайрэкс запрограммирован на то, чтобы отыскать и убить изменника — ниндзя по имени Саб-Зиро.

Сеть: назад — назад — низкий удар ногой;

Телепортация: вперед — вниз — блок;

Бросок гранаты на дальнее расстояние: держать низкий удар ногой — вперед — вперед — высокий удар ногой;

Бросок гранаты на близкое расстояние: держать низкий удар ногой — назад — назад — высокий удар ногой;

Поднятие вместе с противником: вниз — вперед — блок — низкий удар рукой [вблизи].

Смертельный удар 1: вниз — вниз — вверх — вниз — высокий удар рукой [в любом месте]; вверх — вверх — вверх — вниз — высокий удар рукой [в любом месте] (Голова Сайрэкса раскручивается, затем он срывается с места, подлетает к противнику и рубит его на кусочки).

Смертельный удар 2: вниз — вниз — вперед — вверх — бег [вблизи]; держать блок — вниз — назад — вверх — вперед — вниз — отпустить блок — бег [вблизи] (Сайрэкс самоуничтожается, при этом убивая и противника).

Превращение в животное: вверх — вверх — вниз — вниз [вблизи]; вверх — вверх — вверх — вниз [вблизи] (Сайрэкс превращается в акулу и съедает жертву).

Дружественный жест: бег — бег — бег — вверх (Сайрэкс танцует).

Превращение в младенца: вперед — вперед — назад — высокий удар рукой.

Сбросить на шипы: бег — блок — бег.

Sheeva



Четырехрукая дочь Гора, Шива специально натренирована для того, чтобы быть личной защитницей Синдел. В жизни Шива и Мотаро — два врага.

Прыжок на противника с неба: вниз — вверх;

Выстрел: вниз — вперед — высокий удар рукой;

Прыжок на землю: назад — вниз — назад — высокий удар ногой.

Смертельный удар 1: вперед — вниз — вниз — вперед — низкий удар рукой [вблизи]; вперед — вперед — вперед — низкий удар рукой [вблизи] (Шива вдавливая жертву в землю).

Смертельный удар 2: держать высокий удар ногой — вперед — назад — вперед — вперед — отпустить высокий удар ногой [вблизи]; держать высокий удар ногой — вперед — вперед — вперед — отпустить высокий удар ногой [вблизи] (Шива сдирает кожу с жертвы).

Превращение в животное: бег — блок — блок — блок — блок [вблизи] (Шива превращается в скорпиона).

Дружественный жест: вперед — вперед — вниз — вперед — пауза 1/2 сек — высокий удар рукой (Шива вращает тарелки).

Превращение в младенца: вниз — вниз — вниз — назад — высокий удар ногой.

Сбросить на шипы: вниз — вперед — вниз — вперед — низкий удар рукой.

Motaro и Shao Kahn



Мотаро — плод генетической фантазии ученых потустороннего мира. Он получен при скрещивании козла, крысы и человека. Мотаро — личный охранник Шао Кана, и биться он будет насмерть.

Подсечка хвостом: назад + низкий удар ногой;

Захват и удар: вперед — вперед — низкий удар рукой [вблизи];

Телепортация: вниз — вверх;

Выстрел: вперед — вниз — назад — высокий удар рукой.

Шао Кан — властитель потустороннего мира. Если все его верные слуги не смогут воспрепятствовать земным воинам, Шао Кану придется самому отстаивать честь темных сил.

Удар молотом: назад — вперед — высокий удар рукой;

Удар плечом в прыжке: вперед — вперед — высокий удар рукой;

Удар плечом: вперед — вперед — низкий удар рукой;

Выстрел: назад — назад — вперед — низкий удар рукой;

Насмешка над противником: вниз — вниз — высокий удар ногой;

Ругательство: вниз — вниз — низкий удар ногой.

Насчет советов, как разобраться с двумя последними персонажами, читайте предыдущее описание. Что касается Мотаро конкретно, так поскольку движется он чересчур быстро, сложные комбинации клавиш против него практически неприменимы. Тут уж действуйте по старинке: прыжок — удар — прыжок — удар. Мотаро и Шао Кана проще всего победить с помощью Шивы. К Мотаро нужно применять тактику: прыжок с неба — удар ногой. К Шао Кану: прыжок с неба — удар, особенно когда он начинает насмехаться над Вами. Если он в этот момент поставил блок, нужно мгновенно присесть и нанести апперкот. В целом, сложилось впечатление, что с Шао Каном разделаться гораздо проще, чем с Мотаро. Так что любите Шиву.

Надеюсь, Вы оценили эту великолепную игру! В общем, это надо видеть, в это надо играть... А теперь пару слов об управляющих клавишах. Клавиши, которые используются в бою, Вы задаете сами. Клавиша "ESC" позволяет Вам выходить в главное меню. Клавиша "Pause" — пауза в течение игры.

М.Лопатин

MOZAIK

И — Image Line
Г — 1993
О — 2 M6
М — VGA
У — Keyboard, Mouse
З — none



Когда-то в детстве все мы играли в "пятнашки". Двигали-двигали костяшки и не понимали: в чем же азарт этой игры? В игре "Мозаика" Вам тоже предстоит сыграть в пятнашки. Но не в простые, а занимательные. Дело в том, что на каждой костяшке нарисована часть красивой девушки. Когда Вы составите

нужную последовательность, то увидите картинку полностью. На выбор имеются аж 45 известных представительниц прекрасного пола: Синди Кроуфорд (см. фото), Мадонна, Келли Ле Брок, Саманта Фокс, леди Дианна (даже так!) и другие.

При запуске Вы видите простейшее меню: 1 — игра; 2 — выбор картинки; 3 — выход в ДОС. Если Вы играете клавиатурой, то костяшка перемещается курсорными клавишами, если мышью — то щелчком по ней. Для прекращения игры нажмите ESC.

М. Лопатин

MYST

И — Broderbund Software

Г — 1994

О — 1 CD disk


М — SVGA

У — Mouse

■ — любой, поддерживаемый Windows 3.1

П — 80386, CD-ROM, 4 Mb RAM, Windows 3.1

В этой игре Вам предстоит распутать все загадки острова Тайны, покататься на машине времени по разным эпохам, во время которых существовал остров, посмотреть на красивую графику и, в общем, полюбоваться продуктом двухлетнего творчества авторов этой игры. В поставку входит 13-минутный видеоролик, рассказывающий о том, как создавалась эта игра — это довольно занятно. Этот квест довольно несложный (если думать головой), так как здесь все очень логично связано. Поэтому рекомендуется все же играть в него самостоятельно и использовать это решение только в крайнем случае.

Игра начинается, когда Вы стоите на острове, прибыв  ниоткуда. Чтобы исследовать его историю, надо будет познакомиться с эпохами, которые пережил таинственный остров.

В принципе, Вам не обязательно решать все загадки, которые содержит остров Тайны. Если перепробовать кое-какие вещи или просто заглянуть в конец описания, то можно и не играть. Но наибольшее удовольствие Вы получите, если полностью исследуете всю игру и найдете кучу информации о различных эпохах.

Итак, будем считать, что Вы уже походили по острову и познакомились с обстановкой. Во время путешествия Вам необходимо переключить 8 рычагов вверх. Эти рычаги ищите в следующих местах: у пристани, у гигантских шестеренок, у планетария, у ракеты, маленького бассейна, кирпичного здания, деревянной избышки и часовой башни. Рычаг у

часовой башни Вы пока переключить не сможете. Не забудьте по дороге к планетарию подобрать и прочитать листок бумаги.

У пристани, то есть у места, откуда Вы начинаете, слева есть вход в подземную комнату. Спуститесь туда и выключите проектор в форме котла, нажав большую кнопчку у него спереди. Теперь повернитесь, собравшись уходить — около лестницы, на стене слева, Вы увидите бумагу, которую не мешало бы прочитать, но секрет ее не в этом. Нажмите на кнопчку в левом верхнем углу — откроется секретная панель! Введите число рычагов (08), находящихся на острове (Вы читали бумажку около планетария?). Закройте панельку и повернитесь опять к котлу. Включив его снова, Вы увидите сообщение, обращенное к некой Кэтрин. К тому же Вы получаете информацию о том, что нужно топать в библиотеку.

В библиотеке каждая стена содержит занятные вещишки. Есть тут две книги (красная и синяя), в которые надо вложить лежащие рядом странички. Вы увидите обрывки какого-то сообщения, но о нем пока даже догадываться невозможно. Сообщение Вам передают два брата — Ашенар и Сиррус. Впоследствии Вы восстановите все страницы — тогда сообщение будет полным. Суть игры практически в этом и заключается. А пока подойдите к книжному шкафу и прочтите все 4 книги, которые еще можно прочесть. Так Вы узнаете ответы на многие загадки. Вы можете запомнить или записать что-то интересное, но это не обязательно, так как я и так все расписал подробно.

Самое время посмотреть на карту (все в той же библиотеке). Нажмите на башню — она будет поворачиваться. Когда линия станет красной, отпустите. То, что Вы сейчас проделали, открывает секретные проходы к той или иной книге, касающейся какого-либо сооружения на острове. Каждая книга переносит Вас в одну из эпох... Соответственно и позиций, в которых останавливается башня, несколько. Нажмите на окошечко левее от книжного шкафа — полки с книгами уберутся и откроют секретный проход. Идите туда...

На этот раз Вы попадете к лифту. Войдите, закройте дверь и нажмите на кнопчку. Лифт отвезет Вас в башню. Если башня на карте была повернута правильно, то лестница с книгой на ней покажет, где спрятана книга, а лестница с ключом — приведет Вас к подсказке, помогающей решить ту или иную головоломку, справившись с которой, Вы заберете книгу. Вот, например, сейчас, поднявшись по лестнице с книгой, Вы увидите шестеренки, а поднявшись по лестнице с ключом — табличку с числами: "2:40; 2, 2, 1". В библиотеке снова нажмите на окошечко (уже справа) — откроется входная дверь.

Итак, все по порядку.

1 — Механическая Эпоха. Идите к часовой башне и с помощью колес установите на башенных часах время "2:40" (большое колесо — минутная стрелка, маленькое — часовая). После этого нажмите на красную кнопку — поднимется дорожка из шестеренок. Войдите в башню, не забыв перевести рычаг. Теперь с помощью рычагов внутри Вам необходимо будет составить на колесах последовательность "2, 2, 1". Если держать рычаг, то крутиться будет только среднее колесо, а это сильно облегчает задачу. В общем, когда головоломка будет решена, Вы услышите скрип — это значит, что на "больших шестеренках" открылась спрятанная книга. Возьмите книгу.

Вы попадете в Механическую Эпоху острова. Войдите в здание округлой формы. Побродив по коридорам, найдите красную кнопку на стене. Нажимаем — опускается пол. Спустившись вниз, дергайте за рычаг, пока символ слева не станет красным. Теперь поднимайтесь вверх. Вы увидите, что на противоположной стене появился лифт! Нажмите на кнопку (чтобы поднять пол) и идите в лифт.

Нажав на кнопку "вверх", Вы подниметесь на верхний этаж. Нажмите среднюю кнопку и выходите. На крыше лифта находятся рычаги, с помощью которых можно управлять положением острова. Смысл в следующем. С помощью вращения острова Вы получаете доступ на три окрестных островка. С одного из них Вы пришли, а два других содержат коды, которые нужно набрать на панели управления первого острова. С рычагами придется помучиться, но Вы предварительно можете поэкспериментировать в одной из комнат — там есть модель управления островом. В общем, когда Вы повернете остров, идите на следующий и читайте там коды. В одной из комнат около трона есть секретная дверца. Войдите в эту комнату и возьмите синюю страницу. После всего этого возвращайтесь на островок, с которого Вы пришли, и вводите эти коды на клавиатуре (1 — окружность с выщербленным внизу сектором, 2 — треугольник, прямоугольник, треугольник, 3 — кружок над тремя треугольниками, 4 — полукруг). Опустится пол в подземелье, в котором будет лежать книга, возвращающая Вас на остров Тайны.

2 — Эпоха Каменных Кораблей. Итак, вкладываем страничку в книгу. Сообщение уже выглядит лучше. Повторяем действия с поворотом башни. Теперь через щель видно пристань, а табличка с подсказкой гласит: "October 11, 1984, 10:00am; January 17, 1207, 5:46am; November 23, 9791, 6:57pm".

Идите в планетарий. Выключите свет с помощью кнопки у двери и садитесь в кресло. Теперь с помощью рычагов установите все три даты, полученные из подсказки. Не забывайте при этом нажимать на кнопку. Короче, Вы увидите три созвездия, и, если Вы внимательно читали книгу

в библиотеке, то догадаетесь, что это листок, змея и жук. Теперь идите к столбикам и нажмите на соответствующие рисунки. Вы услышите скрип. Идите на пристань и в каюте корабля возьмите книгу.

Поднимитесь по лестнице вверх и посмотрите в телескоп. Отыщите домик-маяк (135 градусов). Идите в кабинку с зонтиком и нажмите правую кнопку. Этим самым Вы откачаете воду из того домика. Идите в домик. Спуститесь в самый низ по ступенькам — там будет сундук. Поверните его краник, и из него выльется жидкость; после этого вновь закройте краник. Теперь у зонтика вновь нажмите кнопку, чтобы снова затопить домик. Но теперь сундук всплывет. Откройте его ключом и возьмите другой ключ, с помощью которого откройте дверь на крышу в этом же домике-маяке.

На крыше вращайте ручку генератора до тех пор, пока батарея полностью не зарядится. Это даст Вам то, что теперь везде на острове будет гореть свет. Батарея со временем разряжается, стало быть, ее надо подзаряжать. Вернитесь к зонтику и нажмите среднюю кнопку. После этого откачается вода из ближайшего подземелья. Спуститесь вниз (благо, что свет горит). Войдя в комнату, найдите красную страничку в шкафчике.

Теперь — во второе подземелье. Здесь на столе можно взять синюю страничку (но у нас и так уже есть красная). В шкафчике с картами отыщите половину листа бумаги с надписью. Внимательно осмотрите стены, когда Вы будете подниматься вверх: на одной из стен есть красный квадратик. Нажав на него, Вы откроете проход к большому компасу. Щелкните на 135 градусах (юго-восточный красный луч) — это зажжет свет в затопленном корабле.

С помощью левой кнопки у зонтика выкачайте воду из корабля и идите туда. Посмотрите на стол — там появится книга, которая вернет Вас на остров. Красную страничку — в красную книгу, а если Вы взяли синюю — соответственно!

3 — Лунная Эпоха. Крутим башню, чтобы она показывала на ракету. Поднявшись по лестнице, видим: ракета, а подсказка — 59 вольт. Идем в кирпичный домик и с помощью кнопок устанавливаем напряжение 59 вольт (кнопки 1, 2, 3, 6, 7, 8, 10). Если Вы ошибетесь, то Вам придется слазить на две башни — одна около домика, вторая — около ракеты. Если перегрузка сожгла предохранитель, переключите оба рубильника вверх. В общем, идите и садитесь в ракету. Здесь надо будет сыграть на органе ноты, которые Вы вычитали в книге, в той же самой последовательности, и установить на слух те же ноты рычагами. По порядку ноты: 8, 20, 23, 13 и 6. Если у Вас есть хоть какой-то слух, это не вызовет особых

проблем. После того как Вы их установите, дерните за рычаг — в иллюминаторе появится книга.

Вы окажетесь на очередном острове. Вам надо найти и включить 5 микрофонов (включать красной кнопкой). Около одного из них возьмите красную страницу. Включив все устройства, идите к башне, на которой установлены диски. Идти придется через подземный колодец. Установите нужные углы тарелок так, чтобы они были настроены на соответствующие микрофоны — при этом звук будет слышен отчетливо. Подсказка: вода — 153.4, огонь — 130.3, часы — 55.6, кристаллы — 15.0, ветер — 212.2. Теперь нажмите на кнопку с буквой “сигма”, и Вы получите последовательность, с помощью которой можно открыть дверь в домик около ракеты: кристаллы, вода, ветер, огонь, часы. Вперед! Вводите звуки и открывайте дверь.

Пройдя вниз, Вы сядете в землеройную машину. Слушайте звуки и жмите кнопки соответственно им: колокольчик — север (North), птичье пение — запад (West), шипение — восток (East), глухой удар (консервная банка) — юг (South). Кнопками со стрелками разворачивайте машину и жмите кнопку “вперед”. Если Вы прослушали звук, нажмите на динамик — звук повторится. Правильный маршрут: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE. Выйдите из машины и возьмите книгу, которая вернет Вас на остров.

4 — Эпоха Затопленного Леса. Вложите страницу в книгу. Теперь на карте осталось единственное место, где мы еще не были. Повернув башню, мы видим высокое дерево в ее щели, а подсказка гласит: “7, 2, 4”. Идем в деревянную избушку. С помощью вышеуказанной комбинации открываем сейф у двери и берем оттуда спички. Зажгите спички о коробок и с их помощью разожгите огонь под котлом. Теперь крутите колесо по часовой стрелке (зеленая пиктограмма) до упора. При этом сильно задержается стрелка индикатора, и станут слышны звуки — это поднимается дерево-лифт. Как только звуки исчезнут, сразу закручивайте колесо (красная пиктограмма) и быстро выходите из избушки. Повернитесь налево и идите в щель между двумя деревьями. Вы увидите каменный заборчик, а внутри его — огромное дерево-лифт. Когда он опустится вровень с Вами, входите. Лифт перевезет Вас в подземелье, где на столике спокойно лежит себе книга, переносящая нас в последнюю эпоху.

Идите на мельницу и поверните краник на шланге. Теперь выходите — Вы будете слышать, как течет вода. Вам нужно провести воду по трубам к лифту, переключая переключатели на развилках. Подсказка: если Вы слышите, как течет вода, то она на этом участке действительно течет. Итак, ведем воду к первому лифту (именно к лифту, а не к калитке из штакетника). Заходим в лифт, закрываем дверь и дергаем за рычаг. Уст-

ройство с гордым деревянным названием “элеватор” поднимает нас на второй этаж.

Здесь, среди хижин, нужно найти рычаг, который поднимет дверь, закрывающую проход на спиральную лестницу. Теперь проберитесь к этой лестнице, спуститесь и откройте дверь вниз. Проведите воду к мотору, находящемуся рядом с этой дверью, поднимитесь по лестнице и залезайте в лифт рядом с ней.

Мы на третьем этаже. Пройдитесь по обоим домикам (здесь два домика и один “храм”) и найдите странички, а также вторую половину листка с надписью (в культурном таком домике, в ящике кровати). Возьмем, например, красную страничку.

Теперь вернитесь вниз. Используя переключение воды, проведите ее к устройству, которое поднимет дорожку из воды. Пройдите по ней и покрутите ручку следующего устройства, поднимающего трубу и присоединяющего ее к этому водопроводу. Эта труба ведет Вас к последнему лифту, запустив который, Вы найдете книгу, возвращающую Вас назад.

Все. В общем-то, надо принести все страницы из всех эпох и вложить их в книги. Это уже несложно, так как загадки решены. Каждому брату надо четыре страницы. Когда все страницы будут на месте, то Вы сможете услышать следующее сообщение, раскрывающее тайну острова: “Вам необходимо пройти в библиотеку и взять крайнюю справа книгу на средней полке. Посмотрите на диаграмму 158.” Вот эта диаграмма:

```
ХХООООХХ
ОХХОХОХХ
ХОХООООХХ
ХООХОООХХ
ХХООХХОО
ХХХХХОХО
```

Зарисовав диаграмму, залезайте в камин и жмите на кнопочку. Теперь на его стенке нужно повторить диаграмму. Снова нажмите на кнопочку. Вы перенесетесь в интересную комнатку с двумя страничками (красной и синей) и зеленой книгой, отправляющей Вас к некому Данни. Есть четыре концовки в этой игре: идти с любой из этих страничек, идти без страничек или идти с желтой страничкой. В последнем случае игра будет пройдена по максимуму.

Чтобы получить желтую страничку, Вам необходимо будет сложить два обрывка бумаги, которые нам встретились ранее. Если Вы их не записывали, то вот что там можно прочесть: “Переведите все рычаги на острове вверх. Затем идите к пристани и опустите там рычаг.” Вот и все. Как только Вы это сделаете, получите желтую страничку. Давайте с ней и отправимся к Данни.

Отдайте желтую страничку Данни и ждите! Он уничтожит обе волшебных книги с коварными братьями, а это и есть долгожданный счастливый конец!

М. Лопатин

MYSTERY

Хорошая графика (VGA) получается при > 580 Kb (при 608 Kb точно) свободной оперативной памяти. Иначе разрешение слишком низкое. Лучше грузить DOS и драйвера в расширенную память. Для игры необходима "мышь". Игра логическая — отгадывание головоломок ("тетрис", "пятнашки" и т. д.). После загрузки — ввести свое имя, ответить (курсором мыши) на вопрос, правильно ли введено имя. Если правильно, то появится картинка, на которой с помощью мыши можно изменять одежду, когда выберешь, нажать "Done" на экране. Появится меню выбора уровня сложности, чем выше уровень, тем больше количество заданий; сложность каждого задания можно выбрать самому (см. ниже). Количество заданий по уровням:

6-й уровень — 6 заданий,

7 — 8,

8 — 8,

9 — 12,

10 — 14,

11 — 16,

12 — 16,

13 — 21.

Если выбрать цифру уровня, то начнется игра с теми заданиями и сложностью, которые установлены по умолчанию. Если необходимо изменить задания и сложности какого-либо уровня, то нужно выбрать пункт "Make custom board", после чего появится картинка с 8-ю прямоугольниками-уровнями в верхней части экрана. Выберите курсором тот уровень, который хотите редактировать и нажмите левую клавишу. Появится крупный план этого уровня. Подводя курсор к необходимому прямоугольнику и нажимая левую клавишу, можно просмотреть крупный план любого уровня. Выбрав таким образом уровень для редактирования, нажмите "OK", после чего появится крупный план уровня с цифрами, а по краю экрана прямоугольники с условными обозначениями заданий и числами от 1 до 16. Распределение заданий по номерам (подробное описание ниже):

- 1 — выбрать развертку кубика с разноцветными гранями по его объемному виду;
- 2 — выбрать одну проекцию созвездия по другой;
- 3 — выбрать одну проекцию модели молекулы по объему;
- 4 — сложение, вычитание, умножение чисел в двоичной системе счисления (представленных лампочками);
- 5 — ответы на вопросы;
- 6 — тетрис;
- 7 — расшифровать слово или несколько;
- 8 — находить одинаковые картинки среди закрытых;
- 9 — отгадывать закрытую комбинацию цветных “радиодеталей”;
- 10 — найти нужное наложение фигур;
- 11 — пятнашки;
- 12 — найти фигуру по заданному переходу цветов;
- 13 — собрать разрезанную картинку, меняя местами части;
- 14 — собрать разрезанную картинку, перемещая ее части по линиям;

15 — найти логически подходящую геометрическую фигуру по трем другим;

16 — собрать картинку, беря ее элементы из нижней строки.

Мышью распределите любые задания по карте и нажмите “level ready”. Появится меню из трех пунктов: “play that level” — играть на только что сделанном уровне, “edit that level” — вернуться к редактированию уровня, “play a different level” — вернуться к начальному меню. После выбора 1-го пункта появится контора, босс расскажет что-то (нажимайте несколько раз черную кнопку) и пойдет время. Здесь можно выбрать “Help”, “Map” — показать карту уровня, “Exit”, “Don’t touch” (посмотрите сами). После выбора карты можно на ней выбрать любое задание и решить в нем головоломку, помещенную туда. После решения одного или нескольких заданий Вы попадаете в контору, где Smitti отмечает решение заданий, ставя галочку на одном из предметов, нарисованных на экране. Когда будут стоять все галочки, нужно выполнить последнее задание — пройти лабиринт с помощью стрелок на клавиатуре.

Описание заданий.

1. В центре экрана — кубик с разноцветными гранями, который можно поворачивать в разные стороны с помощью красных стрелок в левом нижнем углу экрана. Необходимо выбрать подходящую развертку этого кубика из 4-х в правом нижнем углу экрана и нажать левую клавишу мыши. Если правильно, то на развертке появится серая галочка, иначе красный крест. Всего в задании 5 разных кубиков. Когда все угаданы,

начисляются очки исходя из оставшегося времени (время уменьшается в правом верхнем углу). Также за каждый правильный ответ дается 50 очков, за неправильный — сбавляется 50 (может быть отрицательная сумма).

2. В центре экрана — созвездие, которое можно поворачивать стрелками в нижнем левом углу. Нужно выбрать одно из 4-х созвездий в нижнем правом углу и нажать левую клавишу. Если правильно выбрали, то поставится галочка на рисунок и прибавится 50 очков, иначе — крест и отнимется 50 очков (сумма может быть отрицательной). За оставшееся время после 5-ти угаданных созвездий также даются очки.

3. См. пункты 1 или 2, заменяя слова “кубик” или “созвездие” на “молекула”.

4. На экране 2 ряда лампочек, представляющих собой 2 числа в двоичной системе счисления — первая единица имеет десятичный эквивалент 8, вторая — 4, третья — 2, четвертая — 1. Каждый разряд в любом из двух чисел можно включить(1) и выключить(0). В квадратах в правой части экрана показано соответствующее десятичное число. Между ними стоит в маленьком квадратике арифметическое действие, выполняемое над набранными числами. В нижнем правом углу показано число, которое нужно получить в результате этого арифм. действия. Вам нужно, включив соответствующие разряды в двух числах, получить нужный результат. Очки даются за каждый из пяти результатов и за оставшееся время.

5. На стене — несколько кирпичей со знаком вопроса. Подводя курсор к каждому кирпичу, нужно ответить на все вопросы. В каждом вопросе дано 4 варианта выбора ответа. За правильный ответ +50 очков, за неправильный — -50. Также очки за оставшееся время. Очень веселый “Don’t touch”.

6. Вниз падают прямоугольники, составленные из трех квадратов. Каждый квадратик может быть либо одноцветным, либо частью одной из 4-х картинок по углам экрана. Прямоугольники можно передвигать влево и вправо с помощью соответствующих стрелок на клавиатуре, либо можно менять местами квадратики внутри падающего прямоугольника стрелкой вверх. Ускорить падение прямоугольника можно стрелкой вниз. Если после падения какого-либо прямоугольника получилась комбинация трех и более одноцветных или с одноцветной рамкой квадратов в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали, то эти квадратики уходят из “стакана”: если это часть картинки в рамочке, то на картинку; если это просто одноцветные квадратики, то просто уничтожаются. Задача игры — это подбирая комбинации квадратов соответствующим

образом с помощью стрелок, собрать все 4 картинки в углах экрана. При этом, если “стакан” полностью заполнится, то Вы проиграли.

7. В этом задании — два варианта: при легкой и трудной сложности. При легкой: вверху дано зашифрованное с помощью разных положений рук (или точек) слово или несколько. Нужно выбирать подходящие положения рук из (точек) нижнего алфавита и отмечать мышью по два одинаковых — внизу и вверху. Таким образом составляется нужное слово. При трудной: в верхнем слове переставлены в произвольном порядке буквы, иногда даже между словами. Нужно, меняя местами по две буквы, расшифровать слово. Чтобы поменять две буквы, нужно у каждой из них нажать левую клавишу.

8. Дано поле перевернутых обратной стороной картинок. Одновременно можно открыть две или три картинки в зависимости от выбранной сложности. Если Вы открыли две(три) одинаковые картинки, то они убираются. Нужно, открывая и запоминая картинки, открыть все поле, используя как можно меньшее количество попыток.

9. В начале этой игры компьютер загадывает и закрывает в правой части экрана комбинацию из четырех разноцветных радиодеталей. Запомнить хотя бы одну из них перед закрытием очень трудно. В зависимости от уровня сложности цветов может быть от 2 до 6. Нужно не больше, чем за 8 раз отгадать эту комбинацию. На экране изображены 8 вертикальных рядов, в каждом из которых можно поставить свою комбинацию деталей. Замена одной детали на другую в соответствующей позиции производится левой клавишей мыши. Когда собрали таким образом один вертикальный ряд, “включите” его, установив курсор к выключателю данного ряда и нажав левую клавишу. После включения 4 круга верхнего ряда над включенным рядом приобретут цвета, которые показывают количество угаданных и неугаданных деталей. Количество зеленых кружков соответствует кол-ву деталей, для которых правильно угаданы и цвет и место, желтый — только цвет, красный — скольких цветов вообще нет в закрытой комбинации. Воспользуйтесь этим при следующем отгадывании. Когда загорятся все 4 зеленых, то откроется загаданная комбинация и Вы выиграете.

10. Всего — 5 заданий-горизонтальных рядов. В каждом задании 3 варианта ответа в правой половине экрана. Производится наложение фигур из левой половины экрана: вторая на первую, 3-я на них, затем 4-я на них. Нужно выбрать получающуюся при таком наложении фигуру и нажать клавишу. Если правильно, встанет галочка, иначе крест.

11. Если сами выбирали задания для уровня, то сначала в этом задании можно выбрать картинку, которую хотите собирать клавишами Space или Tab; когда выберете, нажмите Enter. Нужно собрать картинку,

передвигая ее куски на свободное место с помощью мыши. То, что должно получиться, можно посмотреть, подведя курсор к кнопке под экраном над игровым полем и нажав там левую клавишу.

12. В правой части экрана дано 4 варианта ответа. В левой половине в каждом горизонтальном ряду дана исходная фигура. В верхнем ряду показано, какой цвет в какой переходит при переходе от исходной фигуры к конечной. Нужно выбрать мышью один из 4-х вариантов и нажать клавишу. Выигрыш — когда угаданы все 5 заданий.

13. Если Вы выбирали задания перед игрой, то сначала выберите картинку, которую хотите собирать (см. 11). Затем нужно меняя попарно элементы картинки, собрать ее. Правильно собранную картинку можно посмотреть, нажав кнопку над игровым полем.

14. Игровое поле то же, что и в заданиях 11 и 13. Задание то же — собрать картинку. Перемещать элементы картинки можно только по горизонтальным и вертикальным линиям, нажимая клавишу мыши у нужной стрелочки для нужной линии. При этом перемещаются все элементы линии (кроме краев). Увидеть собранную картинку можно, нажав на кнопку над игровым полем.

15. Даны 5 горизонтальных рядов-заданий. В правой половине ряда — 3 геометрические фигуры и квадрат, в который нужно поставить логически подходящую к первым трем фигуру. В правой половине ряда — 4 варианта ответа. Подведите курсор к одному из них, который Вы считаете правильным, и нажмите клавишу. Если неправильно, попробуйте еще раз. Выигрыш после правильного ответа на все 5 заданий.

16. На игровом поле даны несколько начальных частей картины. Из нижнего ряда на экране можно взять любую часть картины и попытаться поставить ее на подходящее место в большой картине с помощью мыши. Если эта часть действительно с этого места, то она встанет туда, иначе встанет на свое место в нижнем ряду. Нужно собрать всю картину. Нижний ряд можно прокручивать в обе стороны, нажимая на стрелки по его краям. Общий вид собранной картины можно увидеть, нажав на желтую точку в правом краю экрана. При высокой сложности возможно, что подходящие по внешнему виду элементы не будут вставать на места. Это значит, что их нужно менять местами с такими же.

OUTPOST

И — Sierra On-Line

Г — 1994

О — CD

М — VGA

У — Mouse

З — Любой, поддерживаемый Windows 3.1

П — 386, 4 Мб RAM, среда Windows



На протяжении тысяч лет Земля была колыбелью человеческой цивилизации. Однако астрономы вычислили, что через некоторое время в Землю врежется огромный астероид и все живое на планете погибнет. Чтобы знания, накопленные человечеством не пропали бесследно, был принят план, состоящий из двух частей.

Ученые решили сбить метеорит с убийственной орбиты с помощью ядерной ракеты. Одновременно с этим была начата постройка межзвездного космического корабля, который бы смог доставить колонистов к подходящим звездным системам. Правда, корабль не был очень большим и мог перевозить лишь 200 колонистов. Но зато оборудовали его по самым современным стандартам. Вам и предстоит управлять таким ко-

раблем, доставить колонию ■ выбранной звездной системе и развить цивилизацию.

Итак, когда корабль был построен, Вы с экипажем и колонистами задраили за собой люки и отправились на окраину Солнечной системы, чтобы дожидаться результатов ядерной атаки на астероид. Если все будет хорошо, то Вы сможете вернуться на Землю.

Увы! Эксперимент не удался. Взрыв расколол астероид на две части, одна из которых все же упала на Землю, вызвав катастрофу. Придется лететь ■ звездам ■ основывать первое внеземельное поселение.

Тут, собственно, и начинается игра.

После того как выбран пункт "New Game", программа сообщит, что для включения мультипликации и звука необходимо 8 Мб памяти и хороший процессор. Если таковых нет, то эти примочки следует отключить. Ну, а пока прочитайте приветствие, введите свое имя, имя, по которому будете обращаться к программе и выберите сложность игры.

Вы попадаете ■ экран "Star Display". Слева находится объемная карта галактики, справа список предлагаемых для посещения звездных систем, а ниже комментарии по выбранной звезде:

Special Class (спектр. класс);	Distance (расстояние);
Mass (масса);	Travel Time (время перелета);
Habitable planet probability (наличие планет).	

Масса звезды дается по отношению к массе Солнца, поэтому выбирайте близкие по этому значению звезды — больше вероятность, что обнаружите около них подходящую для колонизации планетную систему. Расстояние измеряется в световых годах, а время перелета в обычных годах.

Так как игра разработана под "Windows", то и соглашения, принятые для этой среды, работают и в игре — Вы можете перемещать окна, выбирать в них курсором нужную команду или объект и т.д.

После выбора четырех звезд нажимайте на кнопочку "Launch" и переходите ■ экрану снаряжения корабля, где справа увидите остов Вашего космического дома с некоторыми модулями на нем, ■ слева — список различных модулей и спутников, которыми можно дооснастить корабль:

Colonist x 50 (колонисты по 50 человек);
Food (еда);
Life Support (система жизнеобеспечения);
Colonist Lander (пассажирский посадочный модуль);
Cargo Lander (грузовой посадочный модуль);

Seed Factory (базовая фабрика);
Tokamak Reactor (ядерная электростанция);
Solar Satellite (солнечный спутник);
Solar Receiver Array (солнечная электростанция);
Geological Probe (геологический исследовательский спутник);
Weather Satellite (погодный спутник);
Interstellar Probe (межзвездный исследовательский спутник);
Communication Satellite (спутник связи);
Orbital Observer (орбитальная обсерватория);
ULBI Probe (спутник внепространственной связи).

Все это Вы сможете потом разработать и улучшить, если удачно разовьете свою колонию. Поэтому берите, прежде всего, то, что будет необходимо на начальном этапе строительства и выживания колонии.

На этом же экране справа показаны вес (**weight**), цена (**cost**) и количество (**count**) загружаемых модулей. Ниже расположены данные о том, сколько еще можно загрузить и сколько денег осталось.

Когда все установлено, нажимайте "Launch".

Экран запуска корабля не представляет особой сложности — Вы последовательно нажимаете кнопки с запуском спутника и систем корабля. Важно только помнить, что корабль нужно запускать после спутника.

После всего этого Вы наконец-то прилетели к выбранной звезде (прошло "n" лет).

На экране выбора планеты показаны сами планеты и характеристики той, которая в данный момент выбрана:

Equatorial diameter (диаметр планеты)*;
Mass (масса планеты)*;
Rotation period (период обращения, час);
Surface gravity (поверхностная гравитация)*;
Mean distance AU from Sun (среднее расстояние от звезды)*;
Solar energy received (плотность звездного излучения)*;
Approx. mean temp (среднегодовая температура);
Escape velocity (скорость покидания планеты, км/с);
Principal atmospheric gases (наличие атмосферы).

* — Значения даются в сравнении с Землей, данные по которой равны единице.

Запускайте все спутники, которые у Вас есть, и обратите внимание на дополнительно появившуюся информацию (если запускались геологические спутники):

Estimated N of mining sites (среднее количество обнаруженных месторождений полезных ископаемых на единицу площади);

Maximum digging depth (максимальная глубина разработки шахт, уровней).

Только после этого запускайте **Seed Factory**.

Слева появится изображение вращающейся планеты с небольшими квадратиками на поверхности. Остановите вращение с помощью кнопки, расположенной ниже, и выберите какой-нибудь квадратик. В правом углу появится укрупненная карта выбранного места с красными крестиками на нем (помеченные буями месторождения), а внизу — изображение поверхности планеты. Так можно выбрать до четырех квадратов, подбирая место для посадки. Чем больше месторождений и чем глубже разрабатываемые шахты, тем больше шансов на выживание. А чем ровнее поверхность, тем удобнее строить на ее поверхности базу.

Наземные и подземные структуры.

Все постройки в игре делятся на две части — большинство тех, которые располагаются на поверхности, являются жизненно важными, особенно в начальный период развития колонии. Подземные структуры необходимы, но чаще всего лишь для повышения уровня морали населения, хотя без некоторых из них обойтись тоже невозможно (жилье или лаборатории, например). Некоторые постройки встречаются и на поверхности, и под землей. Опишем их вкратце.

Поверхностные структуры.

Agricultural Dome (Сельскохозяйственный Купол). Грубо говоря, это — теплица, в которой производятся продукты питания для колонистов. Одна теплиц способна прокормить 50 человек. Если Вы имеете запас таких строений, то продукты питания будут накапливаться.

Количество циклов, необходимых для строительства: 5

Количество обслуживающего персонала: 1

SNAP Facility (Воздушный генератор). Производство воздуха для внутренних нужд колонии. Воздух поставляется по переходным трубам, и если они будут разрушены, то структура не будет функционировать.

Количество циклов, необходимых для строительства: 6

Количество обслуживающего персонала: 4

Command Center (Центр Управления). Является полностью автономной структурой, и необходим для строительства любой колонии. Выбрав его, можно просмотреть различные параметры, показывающие развитие колонии. В начале игры строится автоматически с запуском **Seed Factory**. Затем, если Ваши ученые разработали его, и Вы желаете строить новую колонию, начинать нужно именно с него. Однако новый Центр Управления не должен располагаться ближе, чем в 30 квадратах.

Количество циклов, необходимых для строительства: 3.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Communications Tower (Башни связи). Предназначены для связи с другими колониями и управления роботами. Радиус действия ограничен, поэтому требуется располагать их равномерно по всей осваиваемой площади.

Количество циклов, необходимых для строительства: 2.

Количество обслуживающего персонала: 1.

DIRT Facility (Ремонтная станция). Помогает минимизировать потери и ущерб структурам от стихийных бедствий. Радиус действия 5 квадратов.

Количество циклов, необходимых для строительства: 5.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Factory (Фабрика). Расположенные на поверхности заводы производят роботов, запчасти, элементы дорог и пр. Подземные фабрики выпускают предметы быта и развлечений.

Количество циклов, необходимых для строительства: 6.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Hot Laboratory (Поверхностная лаборатория). Предназначена для особо опасных экспериментов, которые не могут проводиться в подземных лабораториях.

Количество циклов, необходимых для строительства: 5.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Mass Driver (Ускоритель). Выводит на орбиту различные полезные предметы, например, для заправки космического корабля топливом.

Количество циклов, необходимых для строительства: 9.

Количество обслуживающего персонала: 4.

Mine (Шахта). Разработка шахты начинается с верхнего уровня и, по мере постройки сооружения, становится доступен более глубокий слой. Для разработки каждого уровня нужно запускать робота-шахтера. Это же нужно делать и в том случае, если шахта обветшала и выдает меньше полезных ископаемых. Не допускайте, чтобы она разрушилась!

Количество циклов, необходимых для строительства: 7.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Monorail (Монорельсовая дорога). Предназначена для перевозки грузов, пассажиров и полезных ископаемых от шахт к перерабатывающим заводам. В некоторых версиях игры не используется, и добываемые ресурсы доставляются автоматически.

Количество циклов, необходимых для строительства: 7.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Monorail Station (Станция монорельсовой дороги). Их необходимо устанавливать в конце пути.

Количество циклов, необходимых для строительства: 6.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Nanotechnology Facility. (Фабрика нанотехнологий). Чрезвычайно полезная штука! Как только Вы исследуете такую, вопрос об обеспечении Вашей колонии различными ресурсами отпадет сам собой. Дело в том, что эта фабрика перерабатывает все материалы в любые необходимые с помощью микророботов. Чтобы разработать такую технологию, делайте упор на исследования биологии, компьютеров и физики, в особенности тех разделов, которые по мере продвижения проектов потребуют провести исследования в поверхностной лаборатории.

Количество циклов, необходимых для строительства: 5.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Police (Полиция). Радиус действия 5 квадратов. Можно задать “мягкое” поведение полицейских, при котором преступность сокращается вполонину, а мораль растет. При “жестком” поведении преступность сводится к нулю, а мораль падает.

Количество циклов для строительства: 4 (на поверхности).
3 (подземные).

Количество обслуживающего персонала: 2.

Road (Дорога). Несет те же функции, что и монорельсовая дорога. Строится с помощью дорожной машины и бригады из 6 человек. Размещается на расчищенной бульдозерами поверхности и на планетах с вредной окружающей средой требует периодического восстановления.

Количество циклов, необходимых для строительства: 2.

Количество обслуживающего персонала: 0.

Robot Command (Станция управления и обслуживания всех роботов). Все управление осуществляется через Башни связи. Чтобы привести производимых роботов в действие, нужна хотя бы одна такая станция.

Количество циклов, необходимых для строительства: 3.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Seed Factory (Базовый модуль). Запускается с корабля до того, как колонисты высадутся на планете, и является полностью автоматическим. Включает в себя пункт управления, фабрику для производства роботов, фабрику по переработке полезных ископаемых и электростанции. Только после ее установки можно приступить к строительству базы.

Количество циклов, необходимых для строительства: 2.

Количество обслуживающего персонала: 0.

Smelter / Ore Processing Facility (Фабрика по переработке руды). Добытые на шахтах полезные ископаемые перерабатываются в металлы и минералы, необходимые для строительства и функционирования различных структур. Так как минералы добываются неравномерно, то необходимо строить резервуары для хранения переработанного.

Количество циклов, необходимых для строительства: 7.

- Количество обслуживающего персонала:* 3.
Solar Powersat Receiver Array (Солнечная электростанция). Преобразует солнечную энергию в электричество.
Количество циклов, необходимых для строительства: 4.
Количество обслуживающего персонала: 1.
Spacelport (Космопорт). Необходим для запуска спутников и межзвездных кораблей.
Количество циклов, необходимых для строительства: 7.
Количество обслуживающего персонала: 4.
SPEW Facility (Фабрика регенерации). Очень полезная структура, особенно на ранних этапах развития колонии. Если Вы настроили слишком много и стало не хватать каких-то минералов для нормального функционирования колонии, уберите с помощью бульдозеров второстепенные структуры, и тогда переработанные материалы будут автоматически переброшены на нефункционирующую структуру.
Количество циклов, необходимых для строительства: 8.
Количество обслуживающего персонала: 2.
Storage Tanks (Хранилища минералов). Служат для накопления и хранения переработанной руды.
Количество циклов, необходимых для строительства: 2.
Количество обслуживающего персонала: 0.
Terraforming Facility (Производство воздуха). Когда-нибудь настанет время, и Вы сможете начать преобразовывать безжизненную планету в цветущий сад. Именно для этого и нужна подобная структура — она производит воздух в планетарных масштабах. Правда, чтобы это произошло достаточно быстро, нужно много таких фабрик. И не забудьте включить ее, а также указать, какой тип газа вырабатывать.
Количество циклов, необходимых для строительства: 9.
Количество обслуживающего персонала: 4.
Tokamak Fusion Reactor (Термоядерная электростанция). Вырабатывает электричество, но требует переработанных ресурсов.
Количество циклов 2 (с корабля).
9 (строительство).
Количество обслуживающего персонала: 1.
Trade Mission (Торговая миссия). Основывается у Вас представителями другой колонии, если установлены дипломатические отношения. Полезна для торговли и обмена ценностями.
Количество циклов, необходимых для строительства: 1.
Количество обслуживающего персонала: 1.
Tube (Переходной отсек). Служит для соединения между собой различных структур.

Количество циклов, необходимых для строительства: 1.

Количество обслуживающего персонала: 0.

Warehouse (Склад). Необходим для хранения техники и запчастей, дорожного покрытия, лекарств и пр.

Количество циклов, необходимых для строительства: 2.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Подземные структуры.

Administration (Администрация). В администрации происходит основное управление колонией. Выбрав эту структуру, Вы получите такую же информацию, как и при выборе Командного центра. Близкорасположенные лаборатории и заводы улучшают свою работу.

Количество циклов, необходимых для строительства: 3.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Commercial (Коммерческие центры). Призваны для того чтобы торговать продуктами, произведенными на подземных фабриках. Если таковых нет, значит будет процветать мафия и контрабанда.

Количество циклов, необходимых для строительства: 3.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Geothermal Power Plant (Подземная энергостанция). Производит энергию на основе перепада температур в геотермальных водах. Однако место для размещения такой станции еще нужно найти. Возможно, придется прокопать туннели под всей планетой, чтобы найти действующий вулкан.

Количество циклов, необходимых для строительства: 9.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Laboratory (Лаборатория). Одно из самых необходимых подземных сооружений. Без нее невозможно проводить исследования, а значит, двигать прогресс и улучшать жизненные условия колонистов.

Количество циклов, необходимых для строительства: 4.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Light Industry (Легкая индустрия). Под землей производятся различные полезные вещи, при выработке которых не происходит загрязнения окружающей среды.

Количество циклов, необходимых для строительства: 4.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Medical Facility (Больница).

Количество циклов, необходимых для строительства: 4.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Park / Reservoir (Парк). Место, где бабушки гуляют с детьми и воспитывают их, что значительно повышает моральный уровень.

Количество циклов, необходимых для строительства: 3.

Количество обслуживающего персонала: 0.

Recreational Facility (Место расслабления колонистов).

Количество циклов, необходимых для строительства: 4.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Red Light District (Район "Красных фонарей). С одной стороны их наличие положительно влияет на мораль и рождаемость. С другой стороны уровень производства падает и если велика преступность, то эти районы будут образовываться спонтанно, забирая все больше и больше полезных сооружений.

Количество циклов, необходимых для строительства: 4.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Residential (Жилище). Способно вместить 25 семей и положительно влияет на прирост населения.

Количество циклов, необходимых для строительства: 3.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Spaceport Warehouse (Склад космопорта). Возможно строить только под космопортом и в случае, если подземелье не занято каким либо сооружением. Здесь хранятся спутники, космические шахтеры и транспортные корабли.

Количество циклов, необходимых для строительства: 2.

Количество обслуживающего персонала: 1.

Tokamak Containment Vessel (Подземная часть реактора). Не размещайте близко к ней различные сооружения, ибо это нервирует людей.

Количество циклов, необходимых для строительства зависит от геологических условий.

University (Университет).

Количество циклов, необходимых для строительства: 4.

Количество обслуживающего персонала: 2.

Начало освоения колонии.

Здесь не приводится полное решение игры, так как путей для достижения цели — множество. Например, если Вы сделаете упор на развитии производственной или социальной сферы, игра не остановится. Вы так же будете управлять бульдозерами и диггерами, бороться с преступностью и строить жилые и имеющиеся производственные модули.

Другое дело, если Вы захотите, чтобы Ваша колония гармонично развивалась. Тогда обязательно стройте лаборатории (даже при угрозе перенаселения) и начинайте исследования. Опять же можно долго исследовать какую-то одну область и, не получив нанотехнологий, гонять шахтеров на восстановление шахт, все время экономя ресурсы. Если же Вы исследуете физические и компьютерные процессы для получения наномашин, то угроза материального голодания отпадет и можно будет за-

няться другими насущными проблемами. В этом случае Вы сможете не только построить городок, но и освоить целую планету и отправиться дальше к звездам. Причем опыт, который был приобретен, поможет успешнее развить новую колонию.

Но это так, вступление.

Короче, выбрано место, где будет строиться колония, и — самое время ткнуть курсором туда, где должна приземлиться Seed Factory (сначала на карте, потом на изображении поверхности).

Сразу отметим, что лучше выбирать равнину (можно отличить по изображению) и недалеко от буя геологического спутника. Это просто потому, что бульдозеры смогут быстрее расчищать поверхность под постройки, и Вам не придется мотаться по всей карте, чтобы подстегнуть роботов-шахтеров. Правда, Seed Factory не требует предварительной подготовки местности. Располагайте ее, где понравилось и подождите пару циклов, пока она не построится.

Прокрутить циклы можно либо с помощью шарика в правом нижнем углу (1 цикл), либо с помощью меню, которое находится выше. В нем можно задавать количество циклов.

После этого у Вас появится один бульдозер, один диггер и один шахтер. Направьте их на работу, то есть выберите ~~ни~~ картинку вверху и ткните появившийся пунктирный ромбик в то место, где они должны трудиться. Правда, только бульдозер может работать почти где угодно (но не очень далеко и не на сильно пересеченной местности). Шахтер должен рыть только на маяках, а диггер — если поблизости есть межсекционный переход.

Через некоторое время у Вас появится вход в подземелье, несколько расчищенных площадок и функционирующая шахта. Переключите уровень обзора на подземелье (клавиша "Alt" + цифра нужного уровня) и направьте диггера на его расширение. При этом не забудьте задать, в каком направлении это нужно делать. Шахтера пошлите углублять шахту, ~~так~~ как чем она глубже, тем больше полезных ископаемых будет добываться. Периодически шахты нужно восстанавливать. Делается это так же, как и при начальной разработке месторождения.

Вернитесь на поверхность и постройте Smelter, который начнет перерабатывать добытую руду.

К этому времени появятся иконки с посадочными модулями. Сажайте их на расчищенную поверхность и готовьтесь к тому, что уровень морали начнет снижаться. Изначально он равен 600 единицам. Это можно увидеть при выборе курсором командного центра (левая кнопка мыши). Там же выведена еще масса полезной информации: сколько выраба-

тывается энергии, каково население и его состав, как обстоят дела с воздухом, пищей и производством предметов развлечений.

Правая кнопка мыши позволяет получить подсказку (курсор — на структуре), переместить людей в другую колонию (курсор на командном центре) и вызвать меню управления.

Но это все — потом. Сейчас важно обеспечить колонистов воздухом, едой и жильем. Все остальное пока подождет. Стройте!

Если какое-то сооружение долго не достраивается, значит чего-то не хватает. Выберите строительную площадку и в появившемся окне — кнопку "Need". Красным обозначаются недостающие элементы.

Где-то через 50 циклов Seed Factory самоликвидируется. Поэтому к сему моменту нужно, чтобы Ваша колония находилась на полном энергетическом самообеспечении. Вот и все начальные советы.

Необходимо добавить только одно. Не покупайте демо-версии этой игры — она не имеет конца. Настоящая игра занимает около 350 Мб дискового пространства.

Удачи!

PANZER GENERAL

И — Strategic Simulations Inc.

Г — 1994

О — 15,8 Мб

М — VGA

У — Mouse

Д — Roland SoundCanvas/LAPC-1, Adlib Regular/Gold, Sound Blaster Regular/PRO/16 ASP/32 AWE, SB16 With WaveBlaster, ES688/ES488 AudioDrive, Media Vision Pas/Thunderboard, Ensoniq SoundScape, Orchid Soundwave 32, Aria Type Cards, Gravis Ultrasound

П — 386/40 и выше, 4 MB RAM

Вот появилась и еще одна игра на тему Второй Мировой войны, в которую входят события 1939 — 1943 годов. Вам предоставляется возможность начать игру с одной из крупных военных компаний, начатых фашистами, и попытаться изменить ход событий. Также в игру входят несколько десятков отдельных сценариев наиболее известных операций, в которых можно опробовать свои силы в управлении как немецкими, так и союзными войсками. В игру введены элементы реальности, которые влияют на события и которые, при желании, можно отключить, такие как погода и необходимость покупки боеприпасов.

Несмотря на огромное количество разновидностей отрядов, Вы не встретите ни одной похожей картинке, изображающей отряд, конечно, исключая однотипные отряды. А приятная мелодия смягчит удар от поражения.

Управление рассчитано на мышь: левая кнопка является основной, а правая отменяет или возвращает в предыдущее меню. Некоторые из ~~ниже~~ описанных кнопок меню дублируются клавиатурой:

W — WEATHER REPORT.

T — SHOW TERRAIN.

O — переход из главного меню в меню опций и обратно.

G — GO TO UNIT.

H — TURN HEXSIDES ON/OFF.

X — переход в стартовое меню.

V — TURN VIEW MODE ON.

N — NEXT UNIT.

M — VIEW STRATEGIC MAP.

L — EXAMINE UNIT.

E — ELITE REPLACEMENT.

D — MOUNT/DISMOUNT.

F — HIDE/SHOW UNIT STRENGTHS.

S — SUPPLY UNIT.

A — VIEW AIR UNIT.

СТАРТОВОЕ МЕНЮ

После загрузки перед Вами окажется экран, который будет Вас постоянно сопровождать в течение игры, правда с незначительными изменениями в столбце управляющих кнопок. Он состоит из нескольких компонентов:

— в самом большом окне, занимающим почти все пространство, будет разворачиваться все действие, а также появляться дополнительные меню (меню закупки новых войск, справочная информация об отряде и др.). Так как действие происходит на некотором подобии увеличенной географической карты, то условно назовем его картой;

— верхняя справочная строка разделена на три части, в которых в зависимости от обстоятельств приводится соответствующая информация. Для последующего удобства назовем их левым, центральным и правым окнами;

— под картой располагается другая справочная строка, информирующая о состоянии отряда;

— символ в верхнем правом углу экрана показывает, за какую сторону Вы играете;

— под символом почти всегда написана подсказка о меню, к которому относятся управляющие кнопки;

— все оставшееся место в правой части занимают управляющие кнопки. В зависимости от установок в OPTIONS MENU и ситуации в игре некоторые из кнопок будут пусты и не будут работать.

Но вернемся к стартовому меню. На месте карты ничего необходимого на данный момент нет, и поэтому Ваше внимание будет сосредоточено на кнопках и центральном окне, в котором дается комментарий к кнопке. Название кнопок берется из центрального окна, поэтому не надо ломать голову, как такое длинное название может поместиться в маленькой кнопке. Итак:

START CAMPAIGN — позволяет начать игру, так сказать, от “А” до “Я”, то есть начать игру в определенный момент и дойти до конца кампании. При ее нажатии появляется новое меню выбора — **START WHEN?**, позволяющее начать одну из пяти крупных кампаний (39 — **POLAND**, 41w — **NORTH AFRICA**, 41e — **BARBAROSSA**, 43w — **ITALY**, 43w — **KHARKOV**) и установить уровень сложности игры (**EASY** — слабый, **MED** — нормальный, **HARD** — трудный), а также самому внести желаемые коррективы с помощью кнопки **SET** (**SET CUSTOM** — о которой будет рассказано ниже). Установив уровень сложности, кликните на одной из компаний, и Вы перейдете к игре. Управлять же Вам в этом случае придется немецкими подразделениями (**AXIS**).

PLAY SCENARIO — здесь Вы можете выбрать любой из возможных сценариев, а также указать, за кого Вы собираетесь играть. При вызове этого меню возникнет новая картинка. Возле каждой надписи расположена кнопка, на которую надо кликнуть или навести курсор, чтобы получить необходимое действие:

— в левом верхнем окне под заголовком **SET DIFFICULTY** можно установить требуемый уровень сложности из заложенных в игру: **EASY** — слабый, **MEDIUM** — средний, **HARD** — трудный. Также есть возможность подобрать другие варианты, что и позволяет сделать кнопка **CUSTOMS**. Если играют двое людей, то будет только кнопка **CUSTOMS**;

— в правом верхнем окне, названным **SET CONTROL**, происходит распределение ролей. Двумя кнопками с символами воюющих сторон (“орел” — **AXIS**, германские войска с их помощниками; “звезда” — **ALLIES**, советские и остальные противостоящие рейху войска или просто союзники) можно выбрать сторону, войсками которой предстоит сражаться. Справа от каждой из кнопок находятся два указателя. Когда выделен “человек”, то этой армией будет управлять Вы или Ваш приятель, а выделенный “монитор” — управление отдается компьютеру;

— между выше описанными окнами лежит еще одно, в котором при наведении на кнопку выдаются различные подсказки, а также дается описание выбираемого сценария;

— остальную часть экрана занимает список сценариев (CHOOSE SCENARIO). Кликните на “понравившуюся” битву, посмотрите справку об этом сценарии и нажмите на START SCENARIO. И Вы перейдете к игре;

— если Вам захочется вернуться в стартовое меню, то нажмите EXIT.

LOAD SAVED GAME — загрузить отложенную партию. Если Вы наведете курсор на одну из кнопок, то в центральном окне появится UNUSED... Красный цвет надписи говорит, что данная ячейка пуста. Белый — там что-то имеется.

QUIT — выход из игры.

“РУЧНАЯ” УСТАНОВКА УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

При выборе компании или отдельного сценария, а также и в течение игры Вы можете “включить” нужный уровень сложности. С обычными тремя пунктами все просто, но существует еще и возможность самому подобрать необходимые параметры, а именно: подобрать “опытность” (EXPERIENCE) и престиж (PRESTIGE) противника. В зависимости от меню, в котором происходит выбор, меняется внешний вид таблицы, но не ее назначение. Объединяет же их одинаковый набор чисел от -3 и до +3 под заголовками EXPERIENCE и PRESTIGE. От EXPERIENCE зависит уровень подготовки, а значит и сила, с которой армия будет сражаться. PRESTIGE влияет на обеспечение войск и возможность закупки или усиления отрядов. Естественно, что при -3 противник будет очень “слабым”, а при +3 — наоборот. Вы можете устанавливать любые значения в каждом из этих пунктов.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Сделав окончательный выбор в стартовом меню, Вы попадаете на поле битвы. Первое что Вы увидите — это карта Европы с окружающими ее территориями и два флага (в зависимости от сценария число флагов изменяется): немецкий с крестом и флаг страны, на которую происходит нападение. Затем Вы увидите стрелку, соединяющую флаги и еще раз показывающую направление удара. Далее на месте карты белым по черному дается следующая информация:

AXIS (ALLIES) TURN... — такой-то ход немцев (союзников).

SEPTEMBER 1, 1939 — 1 сентября 1939 года (в качестве примера), дается месяц, число и год. Особого значения не имеет.

FAIR — (пример) состояние погоды. При включенном **TURN WEATHER ON/OFF**, о котором пойдет речь ниже, погода будет оказывать влияние в основном на воздушные силы, затрудняя условия атаки.

... TURN REMAINING — количество оставшихся до конца игры ходов.

Такая картинка появляется также и при передаче хода. Кликнув мышью, Вы получите возможность приступить к своим непосредственным обязанностям. На экране возникнет карта местности с армиями и справа появятся кнопки главного меню (**MAIN MENU**):

GO TO OPTIONS MENU — осуществляет переход в меню опций.

VIEW STRATEGIC MAP — позволяет осмотреть полную карту боевых действий. На ней зелеными кружками выделены города-цели, принадлежащие союзникам, а белым — немцам. Взятие этих целей и обеспечивает победу. Далее крестиками и звездочками обозначены отряды противоборствующих сторон. Кнопки, используемые в этом меню, описываются ниже. Если кликнуть в какую-нибудь точку на этой карте, то Вы вернетесь к главному экрану в этом месте.

VIEW AIR UNITS — в обычном состоянии, когда Вы передвигаете наземные войска, самолеты изображены более мелко и обратиться к ним можно только, если они “парят” над свободной от войск клеткой. Нажав же эту кнопку, Вы измените ситуацию — самолеты “вырастут” в размере, и Вы сможете отдать им команду.

TURN HEXSIDES ON/OFF — снимает/накладывает координатную сетку.

SHOW TERRAIN — убирает все отряды с карты и позволяет осмотреть местность без помех. Чтобы выйти, нажмите любую кнопку мыши.

TURN VIEW MODE ON — позволяет узнать характеристики как своего отряда, так и противника. При ее нажатии курсор принимает вид лупы, которую надо навести на отряд и сделать левый клик мышью. Появится новая картинка, состоящая из двух частей. Слева, в рамке приводится информация о выбранном отряде, которая содержит следующую информацию:

CURRENT и **MAXIMUM FUEL** — текущее и максимальное количество топлива;

CURRENT и **MAXIMUM AMMO** — текущее и максимальное количество патронов;

ENTRENCHMENT — укрепленность позиций отряда;

EXPERIENCE — опытность отряда;

STRENGTH — сила отряда, связанная непосредственно с количеством людей или машин в отряде;

KILL — количество уничтоженных отрядов противника;
SUPPRESSION — подавление.

Если у отряда есть свой транспорт, то он будет показан в нижней половине левой части экрана. Справа же дается характеристика типа отряда, которую можно обнаружить при покупке отряда. Здесь тоже присутствует разделение: сверху указаны характеристики отряда, а снизу — транспорта. Надпись внизу экрана — **LEFT CLICK TO LOOK AT ANOTHER UNIT, RIGHT CLICK TO EXIT** — предлагает Вам осмотреть следующий отряд, предварительно сделав левый клик, или выйти из этого меню, нажав правую кнопку мыши.

WEATHER REPORT — в нижней строке выдает погоду на сегодня (**TODAY'S WEATHER**) и на завтра (**TOMORROW'S WEATHER**).

PURCHASE UNIT — закупить новый отряд, разумеется, при наличии денег (**PRESTIGE**) и других условий.

GO TO UNIT — вызываемое меню позволяет перейти к любому из Ваших отрядов. Большую часть занимают окна-кнопки с изображением отрядов. Небольшой квадратик с числом рядом с каждым окном показывает силу отряда. Под окном дается название отряда, количество топлива и патронов. Звездочки справа от окон показывают опытность отряда (**EXPERIENCE**). Если у отряда есть транспорт, то слева от окна будет стоять пометка, напоминающая машину. Кнопки, расположенные внизу, служат для перелистывания (**PREVIOUS, NEXT**), для выхода из меню (**EXIT**), а **GO TO UNIT** — для осуществления перехода к выбранному отряду. В правой части, как всегда, даны характеристики отряда и транспорта (при его наличии). Кликните на понравившемся отряде, и в окне загорится зеленая “лампочка”, сигнализирующая о готовности. Теперь нажмите **GO TO UNIT** — Вы вернетесь к карте, где в центре экрана будет выделен выбранный отряд.

NEXT UNIT — передать управление другому отряду. Если уже нет отрядов, способных к передвижению, то кнопка потемнеет.

END TURN — передать ход противнику. Пока не зашли слишком далеко, надо сделать небольшое уточнение.

Как в этом, так и в других меню, во-первых, Вы можете не обнаружить некоторые из указанных кнопок. Это связано с установками меню опций. Во-вторых, кнопки, которыми Вы не можете пользоваться, либо отсутствуют, либо окрашиваются в темный цвет.

Теперь вернемся к главному и справочным окнам. Как уже говорилось, на главном окне изображена карта, полагающаяся выбранному сценарию, на которой и происходит сражение. На карте условными знаками, которые трудно спутать с чем-либо, отображен ландшафт, сильно влияющий на исход стычек между отрядами, а также и на их передвиже-

ние. На карте также можно увидеть города с флагом, обозначающим принадлежность города к одной из воюющих сторон. Взятие городов является в большинстве случаев главной целью сценария и увеличивает возможности обеспечения войск, и также поднимает PRESTIGE. Чтобы захватить город, сначала придется уничтожить защищающие его отряды и затем оставить в нем на один ход пехотную или танковую часть. Всегда занимайте отбитый город, так как противник на следующий ход может закупить новые отряды и разместить их в городе или его округе, и Вам придется сражаться еще раз, что отнимет драгоценное время и силы.

Когда Вы находитесь в главном меню (над кнопками будет MAIN MENU), то, наведя курсор на какой-либо отряд, Вы увидите в правой половине нижнего окна символ принадлежности отряда к одной из борющихся сторон; название отряда и его силу в скобках — например для немецкой пехоты 4TH 39 WELF INF (8), что означает четвертая армия 39 WELF пехотного полка с силой равной 8; ниже еще раз приведен тип войск 39 WELF INF и ENT (ENTRENCHMENT), а также при наличии транспорта появляется символ “машины”. В верхних справочных окнах соответственно даются Ваши средства (престиж), название города или типа местности, на которое показывает курсор, и состояние погоды. Для перемещения по карте используйте мышку, подводя курсор к тому краю, куда Вам надо переместиться.

Осталось разобраться только с меню опций (OPTIONS MENU). Нажав первую кнопку главного меню, у Вас появится возможность произвести следующие действия:

GO TO MAIN MENU — вернуться в главное меню.

SET DIFFICULTY — переназначить уровень игры.

HIDDEN UNIT ON/OFF — показывать все отряды противника или только те, которые находятся в зоне видимости Ваших войск.

TURN ANIMATION ON/OFF — во время разборки между мафиозными структурами... Ох, извините (все же вредно слушать столь радостные сегодняшние новости и пытаться что-нибудь объяснить одновременно), я имел ввиду, что во время перестрелки между отрядами будет появляться пара окон со сражающимися отрядами, которые будут закидывать друг друга всякой гадостью. Происходящее не влияет на исход сражения и просто вносит некоторое разнообразие в игру.

TURN WEATHER ON/OFF — внести в игру влияние погоды или наоборот.

TURN SUPPLY ON/OFF — добавляет в меню управления отрядами одноименную кнопку для закупки патронов и топлива.

TURN MUSIC и **TURN SOUND EFFECTS** — регулировка уровня музыки и звуковых эффектов. В каждом пункте есть плюс и минус для подгона и кнопка **OFF** для полного отключения.

HIDE/SHOW UNIT STRENGTHS — ставит/убирает квадратик с числом, обозначающим силу (количество) — **STRENGTH** отряда.

HIDE/SHOW COMPUTER MOVE — открытое/закрытое передвижение отрядов противника, которыми управляет компьютер.

SHOW SCORE — таблица по заготовке металлолома, а если конкретней, то какая сторона, сколько и чего потеряла за прошедшее время. Напротив каждого типа отряда в две колонки под соответствующими геральдическими знаками перечисляется количество потерянных отрядов данного типа. Нажатие любой кнопки вернет Вас к игре.

TURN ON/OFF SPEED MOVE — появляется при включенной **HIDE/SHOW COMPUTER MOVE** и регулирует скорость передвижения отрядов противника во время его хода.

QUIT GAME — выйти из игры. Появится новое меню, содержащее кнопки для: **SAVE** — отложить игру, **LOAD** — загрузить игру, **START CAMPAIGN** и **PLAY SCENARIO** — начать новую игру, **QUIT** — выйти из игры.

УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ

Насмотревшись вдоволь на место предстоящего сражения и составив план будущей победы, Вы начинаете приводить свою линию в действие. Чтобы обратиться к какому-нибудь отряду, надо либо сделать на нем левый клик мыши, не забыв для начала навести на него курсор, либо кликнуть на кнопку **NEXT UNIT**. Если отряд уже отвоевался на текущем ходе, то, при кликаньи на нем, появится картинка, вызываемая кнопками **EXAMINE UNIT** и **TURN VIEW MODE ON**, а при нажатии кнопки **NEXT UNIT** он вообще не будет выделяться.

Задействовав один из отрядов, Вы увидите следующие изменения. Основное изменение, как и всегда, связано с появлением нового столбца кнопок. Соответственно сменится и название кнопочного меню — **UNIT MENU**, или меню отрядов, которое позволяет произвести следующие действия с отрядом (отдельным отрядом):

ABORT MOVE — служит для отмены передвижения, но если Вы затеяли перестрелку после передвижения, то кнопка потемнеет и не будет действовать.

MOUNT/DISMOUNT — появляется только у отрядов, снабженных транспортом (пехота, артиллерия и т. п.), и позволяет перебрасывать малоподвижные отряды на большее расстояние. Когда отряды находятся в машинах, то они становятся более уязвимыми для ударов против-

ника и поэтому не стоит выставлять их в таком виде на передовую. У Вас могут возникать два типа случаев, когда можно воспользоваться этим пунктом. Во-первых, в самом начале передвижения Вы можете “усадить” отряд в машину и направить в нужное место. По прибытии отряд останется в машине и высадить его Вы сможете только на следующий ход. Высадка происходит только до начала передвижения отряда с помощью этой же кнопки. Если Вы передвинули транспорт с отрядом дальше, то для высадки опять ждите следующего хода. Во втором случае Вы можете сначала нанести удар по врагу, допустим, обстрелять из артиллерии, и уже затем, посадив на транспорт, перевезти отряд в другое место. Для высадки также придется ждать следующий ход.

EMBARK/DISEMBARK — посадить/высадить отряд на морской или воздушный транспорт. Кнопка появляется на следующий ход после того, как отряд остановится на клетке с аэродромом (AIRFIELD) или портом. Действует как и предыдущая кнопка.

REPLACEMENTS — в время стычек происходят потери личного состава, что приводит к уменьшению силы отряда. Как раз для восстановления силы и нужна эта кнопка. Воспользоваться ею можно если отряд не передвигался и не принимал участия в бою в течение этого хода. Нажав кнопку, Вы не сможете обратиться к отряду в течении этого хода, поэтому при возможности вторичных потерь сначала отведите отряд в тыл и уже там делайте, что хотите. Следует принимать во внимание, что чем ближе к линии фронта, тем меньше идет увеличение силы. В тылу врага, без баз обеспечения (городов) эта кнопка не работает. Отряды самолетов и кораблей пополняются только на аэродромах или в портах. Доукомплектовывание отряда отнимает некоторую сумму денег (престижа) в зависимости от типа отряда.

ELITE REPLACEMENTS — почти то же, что и предыдущая кнопка. Но Вы можете уже формировать отряды с силой, превышающей 10 единиц. Лучше “собрать” отряд до 10 с помощью простого **REPLACEMENTS**, а потом уже начать наращивать силу. В этом случае процесс восстановления происходит намного быстрее.

UPGRADE — с течением времени, к сожалению, все устаревает. Этот процесс касается и армии. В ходе игры на экран будут выдаваться сообщения о появлении новых типов вооружения (**NEW EQUIPMENT AVAILABLE**). Если Вы не хотите плестись в конце машинной эволюции и использовать передовую технику, что несомненно приведет к успехам на фронтах, Вам придется воспользоваться этой кнопкой. Она будет работать только если “обновляемый” отряд находится в городе (вот еще одна функция городов). Помимо обновления можно также для отряда закупить транспорт. Появившееся меню похоже на меню, вызываемое кноп-

кой PURCHASE. Отличие составляет отсутствие кнопок для выбора типа войск. Кстати, помимо сказанного выше, обновление старого отряда обойдется Вам дешевле, чем покупка такого же, но нового отряда. Причем “обновленный” отряд будет иметь опыт (EXPERIENCE) старого, а не начинать с нуля, что является дополнительным преимуществом.

DISBAND UNIT — расформировать отряд. При этом появляется возможность купить новый отряд. Пользоваться этой кнопкой следует с осторожностью и только при необходимости, так как теряется накопленный опыт. Если есть необходимость в покупке отряда, то старайтесь расформировать отряд с наименьшим опытом и потеря которого не скажется на дальнейших действиях. Например, если Вы расправились с воздушным флотом противника, то надобность в зенитных установках почти отпадает. Их можно использовать либо для защиты, либо расформировать.

NAME UNIT — дать отряду новое имя. При нажатии появится приглашение: “WHAT IS THE NEW NAME?”, милостиво позволяющее “наградить” отряд новой подпольной кличкой. Название может вмещать до 20 знаков.

EXAMINE UNIT — позволяет проинспектировать отряд, выделенный в данный момент. Управление и назначение ничем не отличается от кнопки TURN VIEW MODE ON, хотя опять с одним исключением: Вы можете просматривать все отряды по очереди, кликая левой кнопкой мыши начиная с выделенного отряда, но не можете выбирать нужный для осмотра отряд.

TURN VIEW MODE ON — см. описание кнопок главного меню.

NEXT UNIT — передать управление следующему отряду. Вы можете бегать по кругу, как лошадь на скачках, но не забывайте, что отряды еще нужно передвигать и сражаться ими.

SUPPLY UNIT — при включенной кнопке в меню опций TURN SUPPLY ON/OFF, в колонке появится данная кнопка, позволяющая обеспечить отряд топливом и боеприпасами, без которых от отряда через некоторое время останутся “рожки да ножки”. Повторюсь, при включенном TURN SUPPLY ON/OFF Вам придется следить за количеством топлива и патронов. Особенно тщательно следите за самолетами и кораблями. Заправляться они могут только в аэропорту или порту (морском) соответственно. И если у самолета кончится топливо, то на следующий ход Вы его не увидите. На количестве денег (престиже) не сказывается. “Заправку” можно производить на контролируемой Вами территории.

EXIT MENU — вернуться в главное меню.

Теперь вернемся к остальной части экрана. Во-первых, на карте произойдет некоторая смена цветов: выбранный отряд будет выделен, и пространство, доступное ему для передвижения, примет светлую окраску,

а остальная территория будет затемнена. Чтобы передвинуть отряд на новую позицию, надо навести на нее курсор и сделать левый клик мышью. Если во время движения отряд будет проходить мимо “невидимого” противника (если Вы видите ту территорию, которую могут просматривать Ваши войска — кнопка **HIDDEN UNITS** отключена), то движение будет остановлено и у Вас появятся две возможности — либо открыть огонь, либо перейти к управлению другим отрядом.

Во-вторых, в левой половине нижнего окна появятся данные выбранного отряда. Это символ страны, к которой принадлежит отряд; название отряда и его сила (**IST PO TK3 (6)**); тип отряда (**PO TK3**); опытность отряда (**EXPERIENCE**) в виде закрашиваемых звездочек; при включенном **TURN SUPPLY ON/OFF** здесь же появляется количество патронов (**AMMO**) и топлива (**FUEL**). Когда Вы наведете прицел на отряд противника, то здесь появится **EXPECTED LOSSES**, показывающее примерное соотношение потерь у атакующей (**ATTK**) и защищающейся (**DEFN**) сторон. В левой половине все остается без изменений.

Ну, и в-третьих, остались верхние три окна. В левом окне при включенном **TURN SUPPLY ON/OFF** когда Вы будете указывать новое положение отряду, появится **MOVEMENT: ...**, говорящее, сколько топлива потратит отряд, добираясь до места назначения. В центральном окне пока останется название местности, по которому передвигается курсор. А в правом окне при наведении курсора на отряд появится надпись **ENTRENCHMENT: ...**, показывающая степень укрепленности позиций отряда.

Чтобы отряд, не имеющий возможности дальней стрельбы, смог атаковать противника, его надо поместить в соседнюю с противником клетку. Если Вы теперь наведете курсор на врага, то увидите, как стрелочка изменится на прицел. Когда Вы сделаете левый клик мышью, отряды вступят в противоборство, исход которого зависит от характеристик отрядов, их опытности и местности, где разыгрывается действие. Во время атаки в центральном окне может появляться следующая информация:

RUGGED DEFENSE — нападающий отряд подвергся контратаке противником.

ATTACKING — отряд пошел в наступление.

DEFENSIVE ARTILLERY — наступающий отряд обстрелян вражеской артиллерией, располагающейся поблизости в ожидании своего “звездного” часа.

ATTACK BROKEN UP! — в результате сильного огня противника (например, обстреляли из артиллерии, что показывает предыдущее сообщение) атака остановлена из-за потерь.

SURRENDERS — не выдержав трудностей войны, а также огромных моральных и материальных потерь, отряд сдался. Это может быть как отряд противника, так и Ваш собственный.

Если Ваш отряд уже стоит рядом с противником, то после атаки он может двигаться. Если отряд, на который перешло управление, может кого-нибудь атаковать, то в центре отряда-цели станет мигать точка. Особенно это удобно при назначении целей для артиллерии и других дальнобойных отрядов, для которых при назначении цели приходится водить курсором по стоящему невдалеке противнику в ожидании изменения курсора на прицел. Вы не можете двигаться сквозь ряды противника — для начала Вам придется проделать брешь в стене защитников. Как Вы видите, в передвижении отрядов нет никаких премудростей (“пришел, увидел, победил и дальше пошел”), и исход битвы зависит от Вашего полководческого таланта и, правда, в некоторой степени, везения. Но, чтобы воевать, нужны войска. Откуда их достать, будет рассказано в следующей главе.

ПОКУПКА НОВЫХ ВОЙСК

Сначала придется объяснить, откуда все-таки берутся деньги — на деревьях они не растут. Под деньгами я имею ввиду **PRESTIGE** (или престиж). Какое-то количество Вам будет выдаваться правительством, значительные прибавки появятся при взятии городов противника (любых) и совсем мизерные прибавления приносит уничтожение отрядов противника. Деньги же Вам понадобятся для покупки, “обновления” или пополнения отрядов живой силой. Итак, нажав на кнопку **PURCHASE UNIT** в главном меню, Вы вызовете меню закупки войск.

Новое меню можно разделить на три части, отличающихся по своему назначению. В левой части находятся: в рамке название этого меню; один или несколько флагов в зависимости от наличия у Вас союзников; кнопки выбора типа покупаемого отряда; и в самом низу кнопки **PURCHASE** — для подтверждения покупки и **EXIT** — для выхода из меню. Существует несколько типов войск:

INFANTRY — пехота.

TANK — танковые части.

RECON — бронемашины с дальним радиусом действия.

ANTI-TANK — противотанковые войска.

ARTILLERY — артиллерия.

ANTI-AIRCRAFT — передвижные зенитные установки.

AIR DEFENSE — малоподвижные (1 ход) зенитные установки.

FIGHTER — истребители.

TAP и LEVEL BOMBER — два вида бомбардировщиков, различающихся по степени защиты.

В каждый тип войск входит определенное, существовавшее в то время, количество отрядов, различающихся по своим характеристикам. Причем, к концу игры (или, вернее, к концу войны) выбор значительно расширится. Выбрать подходящий отряд можно в центральной части экрана под заголовком **SELECT**, где находятся 11 окон-кнопок, в которых и изображены доступные для приобретения отряды. Под каждым занятым окном написано название отряда. Под окнами размещаются две кнопки для перелистывания списка отрядов **NEXT** и **PREVIOUS**, если он не помещается в 11 существующих окон, и кнопка **CANCEL** для отмены выбора. Для малоподвижных соединений (**INFANTRY** — пехота, **ANTI-TANK** — противотанковые орудия и др.) можно купить транспорт, который позволит перемещать их на гораздо большие расстояния. Это можно сделать внизу центральной части с заголовком **TRANSPORT.CANCEL** здесь также отменяет выбор. В оставшейся правой части перечислены: **YOU PRESTIGE** — количество Ваших средств; **UNIT AVAILABLE** — количество отрядов, которые Вы можете купить; **TOTAL COST** — стоимость нанимаемого отряда; если есть транспорт, то его стоимость прибавляется к стоимости отряда. Далее приводятся два списка с характеристиками для отряда и транспорта. Эти характеристики встречаются почти во всех остальных меню и относятся только к типу отряда (не путать с типом войск — это разные вещи!), чье название указано рядом, и в них можно узнать следующие полезные сведения:

COST — стоимость отряда.

MAX AMMO — максимальный запас патронов.

MAX FUEL — максимальный запас топлива.

MOVEMENT — способ передвижения. В зависимости от отряда бывают следующие варианты: **LEG** — ноги и руки и вперед; **WHEELED** — на колесах; **HALFTRACKED** — полугусеничное; **TRACKED** — гусеничное; **ALL TERRAIN** — для любой местности; **TOWED** — передвигаются на одну клетку “вручную”; **AIR** — по воздуху.

SPOTTING — это число показывает, сколько клеток отряд “открывает” при движении по темной территории.

RANGE — расстояние для атаки. Дается в основном для артиллерии, зенитных батарей и некоторых видов кораблей, которые поражают противника с некоторого расстояния. У остальных же отрядов в этой строчке стоит 0, означающий, что эти отряды могут атаковать только, находясь “нос к носу” с противником.

INITIATIVE — способность отряда к самостоятельным действиям. Проявляется у артиллерии и зенитных батарей открытием огня по

врагу, атакующему рядом стоящие отряды (естественно, если расстояние не превышает норму). Остальные, более “самостоятельные” отряды, первыми откроют заградительный огонь по противнику, что в случае удачи может остановить атаку.

SOFT, HARD, AIR и NAVAL ATTACK — сила атаки на отряды, характеризующиеся как легкие (пехота), тяжелые (танки), воздушные и морские соответственно. Число в квадратных скобках означает силу атаки только в случае атаки на данный отряд, и такие отряды не могут атаковать сами указанный тип войск.

CROUND, AIR и CLOSE DEFENSE — степень защиты отряда при атаке с земли и воздуха. **CLOSE DEFENSE** есть только у “тяжелых” отрядов и означает степень защиты, когда такой отряд используется только в обороне, вкопанный “по уши” в землю.

TARGET TYPE — характеризует отряд по принадлежности к одному из типов целей: **SOFT** — легкой (пехота), **HARD** — тяжелой (танки), **AIR** — воздушной, **NAVAL** — морской.

Процесс закупки очень прост, если Вы, конечно, точно знаете, что Вам надо. Для начала уточним кое-что о “лампочках”, которые присутствуют в окнах и на некоторых кнопках, причем не только в этом, но и в других похожих меню, например, **GO TO UNIT**. В начальных уровнях (компания 1939 года) игры могут не участвовать некоторые типы войск. Поэтому “лампочки” на кнопках выбора типа войск примут темно-зеленый цвет — такие кнопки не действуют. У остальных же, задействованных, “лампочка” светится приятным зеленым светом. Теперь вернемся к окнам с изображением отрядов. В этом случае “лампочки” бывают двух цветов: зеленый — Вы можете купить данный отряд (в окне под **SELECT** вместо **PRIMARY** появится **APPROVED**); красный — Вы не можете произвести закупку из-за отсутствия средств (под **SELECT** — **DENIED**). Красной (покупка не состоится) или зеленой (“спасибо за покупку”) может быть и “лампочка” на кнопке **PURCHASE**. Это также связано с деньгами (**YOU PRESTIGE**), но сюда еще добавляется отсутствие количеством доступных отрядов (**UNIT AVAILABLE**).

Ну, и наконец о самой покупке: выберите требуемый тип войск в соответствии со сложившимися обстоятельствами и, исходя из средств и, самое главное, характеристик, выберите тип отряда, добавив к нему при необходимости транспорт. Затем нажмите **PURCHASE**, и Вы вернетесь на карту, где и сможете поставить новоиспеченный отряд. При установке действует только одно правило — новый отряд выставляется либо в любом городе с вашим флагом, либо в его окрестностях (радиусом в одну клетку). Для покупки еще одного отряда придется снова вернуться в меню закупки.

Если Вы взялись за компанию, то новые отряды лучше закупать в течении первых сражений. По мере смены одного сценария другим у войск противника будет усиливаться боевой опыт (EXPERIENCE), а значит, Ваши “зеленые” новые войска смогут побеждать только за счет количества. Все это в итоге приведет к большим потерям, что сразу скажется на поступающих деньгах. Поэтому более результативным является “усиление” отряда (UPGRADE), о чем уже рассказывалось выше.

“ИЛИ ПАН, ИЛИ ...”

У Вас всего две возможности закончить сражение: либо выиграть, либо проиграть. В зависимости от типа игры (кампания или отдельный сценарий) различается и концовка операции. Если идет кампания, то в случае Вашей победы Вы перейдете к следующему сражению, а в случае проигрыша Вам сначала предложат сыграть заново, а в случае повторного поражения игра закончится. При ведении кампании немцам нужно не просто выигрывать, а выигрывать раньше назначенного срока, что даст им преимущество в следующем сражении.

После же окончания сценария Вы вновь окажетесь в стартовом меню, где сможете выбрать себе новое сражение.

В любом случае при окончании каждой битвы будет похожая концовка. На экране появится заставка с надписью ALLIED (AXIS) VICTORY, показывающая, кто выиграл сражение, а справа появится две новые кнопки:

REVIEW BATTLEFIELD — позволяет осмотреть итоговую ситуацию на карте. Кликнув на отряде, Вы увидите его характеристики. Здесь работают несколько кнопок главного меню и кнопка SHOW SCORE из меню опций.

CONTINUE GAME — нажав END в предыдущей ситуации или же эту кнопку, Вы перейдете к следующему этапу. Вам предложат: SAVE — сохранить игру, CONTINUE GAME — продолжить игру, QUIT — выйти из игры.

РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЙСК НА КАРТЕ

Когда Вы начинаете кампанию или играете отдельный сценарий, начальное размещение войск происходит по заложенной в компьютер программе. Но когда Вы выиграли первый бой в компании, то при переходе на следующее поле битвы Вам предложат самим разместить имеющиеся у Вас войска. Учтите, что Вы можете размещать только немецкие отряды. При наличии у немцев союзников, их войска будут устанавливаться автоматически.

После всех заставок, следующих за победой в предыдущем сражении, на экране появится подсказка **DEPLOY YOU TROOPS**, предлагающая заняться размещением отрядов. Как всегда, начнем с меню кнопок. Оно будет занято всего лишь наполовину, и появится только одна новая кнопка **PLACE OTHER UNIT**, предлагающая выбрать отряд для размещения. Меню, вызываемое этой кнопкой, в принципе похоже на меню **GO TO UNIT**, в которое добавлены кнопки **UPGRADE** — позволяющая “усилить” отряд (тоже, что и кнопка **UPGRADE**) и **PLACE UNIT** — которая возвращает Вас к карте и дает возможность поставить выбранный отряд. Для выбора отряда надо кликнуть на окне с его изображением.

При установке отряда на карту в нижнем окне дается название отряда, его тип, количество топлива и патронов (при включенном **TURN SUPPLY ON/OFF**) и его опыт (**EXPERIENCE**) в виде звездочек. Место, на которое Вы можете выставить отряд, выделяется светлым цветом. Если Вы поставите, скажем, по ошибке, отряд на уже занятую клетку, то стоявший там раньше отряд Вам придется ставить заново. Чтобы убрать отряд с карты, сделайте на нем правый клик мышью. Если в этом меню Вы по какой-либо причине нажмете **END**, то отряды Вы сможете расставить и в течение игры с помощью этой кнопки. Но ставить их придется только возле городов, что сильно повлияет на дальнейшее развертывание войск. Таким образом Вы можете сохранить некоторые отряды и размещать их уже в течении игры.

Перед размещением войск желательно осмотреть стратегическую карту и определиться на местности. Начальное расположение войск повлияет на все сражение в целом. Старайтесь разместить свои основные силы так, чтобы они быстрее могли захватить указанные на карте цели и близлежащие аэродромы и порты. Если Вы увидите при расстановке скопление отрядов противника, то постарайтесь для начала с ними расправиться, так как они могут оказаться в Вашем тылу и захватить Вашу базу, что приравнивается к поражению.

ТАКТИКА СРАЖЕНИЙ

Цель игры — захватить города, отмеченные на стратегической карте города, и защитить свои. Как только Вы захватите или потеряете все города-цели, игра закончится. Как Вы будете осуществлять захват это полностью Ваше дело. Я же ограничусь несколькими, надеюсь, полезными советами.

Всегда старайтесь захватить превосходство в воздухе. Бомбардировщикам требуется сопровождение из истребителей. Постарайтесь заманить противника ближе к зенитным установкам и уничтожайте противника по принципу “все на одного”. Если Вы не успеете добить противни-

ка, то он вернется на свой аэродром, где его сила восстановится. Истребители и бомбардировщики размещайте вперемешку, так как истребители могут открывать огонь по атакующему противнику.

Когда отряд стоит некоторое время на одном месте, то у него начинает подниматься показатель ENTRENCHMENT, показывающий защищенность отряда. Он влияет на исход сражения между отрядами, но при атаках и бомбардировках снижается. На исход боя также влияет местность. Города, горы, леса предоставляют преимущество защищающейся стороне. При обороне старайтесь за линией своих войск разместить артиллерию — она будет обстреливать все наступающие отряды, что может остановить атаку. Не оставляйте артиллерию без защиты как с земли, так и с воздуха.

Берегите отряды, у которых есть опыт. Во время проведения компании закупайте отряды в самых первых сценариях, а потом производите их “обновление”. В каждой наступательной компании старайтесь действовать быстро. При возможности посылайте в тел противнику десант, но не “забывайте” его там без поддержки. Ложная атака в каком-нибудь направлении может отвлечь внимание и силы защитников.

Когда атакуете какой либо отряд, старательно сравните имеющиеся характеристики. Каждый вид отряда эффективно может действовать только против определенного типа отряда противника (смотрите в характеристиках пункты SOFT, HARD, AIR и NAVAL ATTACK).

Напоследок повторюсь еще раз: чтобы у Вас было меньше потерь, надо оканчивать сражение досрочно. В противном случае при следующей операции Вас будут ожидать более подготовленные и опытные войска.

PINBALL DREAMS 2

И — 21st Century Entertainment

Г — 1994

О — 2,4 Мб

М — VGA

У — Keyboard

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Covox, Pro Audio Spectrum

Кто бы мог подумать, что гонять шарик по столу — так азартно? А добавьте к этому занятию великолепную цифровую музыку со спецэффектами и классную графику — и получится еще одна игра из серии пинболов.

Итак, оттянув ручку катапульты, Вы пускаете металлический шарик в путешествие по столу с множеством призов, разных штучек и наворотов. Призов действительно много, но чтобы добраться до всех из них, Вам придется попотеть, усиленно щелкая рычагами. Нужно зажигать бу-

квы в словах, загонять шарик в пещеры и делать еще много разных вещей — и тогда Вас ожидает большая куча очков и восхищенные взгляды друзей. Кстати, о друзьях. В этой игре Вы можете посоревноваться со своим другом и даже с целой компанией. Это особенно азартная часть игры.

После запуска игры клавишами F1-F4 выберите стол, на котором будете играть. В течение игры действуют следующие клавиши:

F1-F8 — выбор количества игроков;

Down — оттягивание ручки катапульты;

Right Shift — работа правым рычагом;

Left Shift — работа левым рычагом;

Space — встряхнуть стол (если шарик упадет или летит не туда);

P — пауза;

ESC — выход.

М. Лопатин

PLANET STRIKE

И — JAM Productions & Apogee Software

Г — 1994

О — 5 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Disney Sound Source

П — 80386DX-33

Прошло несколько лет после того, как непобедимый агент Блэйк Стоун надрал уши зловредному доктору Голдфайру. Доктор бесследно исчез, а Солнечная система стала расцветать, избавляясь от последствий мутагенных экспериментов Голдфайра. Но не долго длилась безмятежная жизнь. На отдаленной планете обнаружили следы бурно разворачивающейся деятельности по выращиванию мутантов-убийц. Команда, посланная туда, обнаружила скрытые сооружения, где ведутся странные эксперименты. Похоже, что доктор Голдфайр решил вернуться. Кто же его остановит? В галактике есть только два героя — Роджер Вилко, который в настоящий момент снова отправился спасать галактику в "Space Quest 6", и Блэйк Стоун, мирно отдыхающий с предыдущей игры. Вот он-то и пойдет.

Прибыв на планету, Блэйк обнаружил, что со времен его первого приключения доктор малость поработал и усложнил кое-какие конструкции, а уж мутантов вывел раза в два больше. Но и у нас опыт тоже вырос.

Итак, вся база поделена на 20 участков; переход на каждый осуществляется при помощи телепортатора. Телепортатор находится в открытом месте — подходи да используй. Но вот каждый из них защищен

некоторым силовым полем, не дающим телепортироваться на следующий участок. Поле создается красным вращающимся кубиком. Единственное оружие, способное уничтожить куб, — это небольшой расщепляющий детонатор, напоминающий банку от кока-колы. Его нужно найти и сбросить в непосредственной близости от куба, и тогда последний взорвется. Целью каждого участка является уничтожение красного куба и перемещение на следующий участок, вплоть до логова доктора. Также Вы можете телепортироваться на любой предыдущий участок, чтобы собрать оставшиеся патроны или аптечки, и может, чтобы добить до конца всех врагов. Есть и телепортаторы другого рода — они переносят Вас либо на секретный уровень, либо в другое место на текущем уровне.

Вы сами понимаете, что было бы слишком просто добраться до искомых предметов, не будь помех со стороны как врагов, так и окружающей обстановки. Одни двери только чего стоят. Некоторые двери Вы можете открывать спокойно, но есть и такие, которые можно открыть только с одной стороны, а есть двери, открывающиеся исключительно специальной карточкой определенного цвета.

Зато наконец-то Блэйк Стоун получил в подарок нормальное устройство для автоматического картографирования, да еще сопряженное с радаром. Теперь Вы постоянно видите карту прилегающей местности, а, используя радар, можете даже находить тайники и обнаруживать врагов и предметы. Радар способен показывать окружающую местность с двукратным и четырехкратным увеличением. Если он работает в режиме без увеличения, то Вы видите только обычные проходы (зеленый цвет), двери (светло-зеленый), закрытые двери и карточки к ним (красные точки). При двукратном увеличении Вы видите находящиеся рядом предметы (точки разного цвета) и живых персонажей (красные точки). При четырехкратном можно уже обнаружить потайные двери, обозначенные светлым цветом морской волны. В этих двух режимах радар потребляет много энергии, поэтому своевременно пополняйте запас батареек, которых здесь разложено немало (серо-зеленые кубики).

Вообще, доктор все-таки добрый. Ведь никакой жадный тип не разложил бы по всей базе столько оружия. То ли дело Ваше командование — сунуло в руки пьезокерамический пистолетик — много ли с ним навоюешь? К счастью, поскольку он пьезокерамический, ресурс пистолетика неограничен, но по силе он сравним с трубочкой для плеванья горохом, а перезарядка занимает большое время. Тем не менее, против врагов он действует сильнее, чем набор ругательств. А вот то, что Вам достанется от доктора. Второе оружие — это более приличный пистолет, но он уже использует патроны. Третье оружие — штурмовая винтовка. Автоматическая винтовка — хорошее оружие, годится также для сбивания пу-

шек, укрепленных на потолке. Четвертое оружие — двуствольная винтовка, в два раза более мощная, чем штурмовая, и тоже годится для расстрела пушек. Пятое оружие — плазменная пушка, использующая большой запас патронов, но при этом обладающая “эффектом области”, то есть способна уничтожать врагов не только при прямом попадании, но и если враг находится рядом с местом взрыва. И самое мощное оружие, шестое, — антиплазменный дезинтегратор. Используется против большого количества сильных монстров, простреливая их насквозь, но вот энергии потребляет очень много. Обладает сильнейшим “эффектом области” (кстати, этот эффект действует и на Вас) и способен даже разрушать двери (правда, только те, которые Вы и так можете открыть, но все равно приятно).

Патроны к оружию универсальны и подходят к любому типу. Они валяются на полу, а также добываются при обыскивании трупов убитых Вами солдат. Дают от 1 до 8% зарядки оружия.

Что касается предметов, восстанавливающих здоровье, то с этим все в порядке. Наилучшим является аптечка, мгновенно возвращающая Вам 30% здоровья. Различные виды еды — чуть хуже: 5% — 20%, но тоже неплохо. Покушать можно также и из автоматов, работающих за денешки, точнее, за жетоны. Жетоны тоже валяются на полу, и некоторые забираются с убитых охранников.

На полу еще лежат ящики в виде коробок. Если выстрел заденет такой ящик, то он откроется. А внутри может лежать что угодно: еда, патроны, оружие и прочее. Выгоднее стрелять по ящикам из пистолетика, чтобы не использовать патроны.

Но поскольку просто перебить монстров — это еще мало, Блэйку Стоуну дали задание собрать как можно больше награбленных драгоценностей: золотые слитки, кристаллические шары, мешки с золотом и сундуки с бриллиантами. За сбор таких предметов Вам дают очки. Интересно вообще представить нашего агента, везущего за собой вагон драгоценностей. Хотя можно предположить, что при подборании он мгновенно телепортирует эти предметы на Землю. Если Вы соберете все драгоценности на текущем уровне, то получите большую награду.

Но вот есть тут и электромеханические устройства: прутья, токовые разряды и колонны, выполняющие роль забора или преграды. Путь и токовые разряды убираются, если Вы найдете переключатель и нажмете на него. А вот колонны и шипы работают либо автоматически, либо при приближении с нужной стороны, либо открываются при уничтожении монстра, сидящего за ними. Автоматически открывающиеся и закрывающиеся колонны могут стать для Вас причиной смерти, если Вы стоите под ними. Токовые разряды — тоже неприятная вещь. Но вся эта

техника губительна и для монстров. Если какой-то тип стоит на месте, откуда должен выходить, скажем, токовый разряд, а Вы находитесь рядом с рубильником, включающим его, нажмите на кнопчку, и разряд пронзит монстра.

Ну, поскольку врагов здесь уйма (слава гениальному доктору Голдфайру!), то нет смысла описывать недостатки и преимущества каждого из них. Пройдемся только по отличительным особенностям. Во-первых, доктор изобрел устройство невидимости, и многие враги его используют (а Вы?). Во-вторых, многие твари сидят в контейнерах, либо в яйцах. Когда Вы приближаетесь в такой емкости, то тварь тут же вылезает оттуда и начинает Вас атаковать. Контейнеры и яйца открываются не только при приближении, но и если их заденет выстрел. Такие “недоношенные” монстры не менее опасны, чем взрослые особи. В-третьих, есть здесь чрезвычайно неприятные пушки, которые прикреплены к потолку. Они вращаются, и как только Вы попадете в зону видимости, фиксируются на Вас и начинают стрельбу. Пушки уничтожаются только штурмовой или двуствольной винтовками. В-четвертых, будьте осторожны, когда стреляете по металлическим контейнерам. При взрыве они тоже наносят повреждение тем, кто находится рядом (это полезно при уничтожении врагов, но под взрыв можете попасть и Вы). К тому же, некоторые бочки после разрушения оставляют едкие кислотные лужи, которые повреждают. В-пятых, один из типов человекоподобных уродов способен ложиться на пол при получении ранения. Немного отлежавшись, он встает и снова стреляет. Будьте осторожны с такими гадами. Вообще, твари с оружием гораздо более опасны, чем обычные монстры, потому что от пули нельзя уклониться. От плевков, выпускаемых тварями, можно спокойно уклониться, сделав шаг в сторону. Обратите внимание, что чем ближе Вы находитесь к монстру, тем сильнее наносимые обоим сторонам повреждения.

Но не все живые персонажи — Ваши враги. Люди в белых халатах — среди них Вы можете встретить и своих союзников — информаторов. Подойдите к такому человеку и нажмите клавишу пробела. Если это враг, то Вы получите пулю в лоб, а если друг — то патроны либо жетоны для автомата, а также полезный совет. “Трясти” информатора можно три раза, пока он не выложит все, что у него есть. Но если у Вас и так максимум патронов или жетонов, то он не даст Вам этот предмет — обратитесь к информатору в другой раз. Информаторов убивать не надо, за это Вы получите приз.

Чтобы узнать, насколько Вы близки к полному триумфу, нажмите клавишу “Tab”. При этом выводится интересная статистика. “Total points” — процент очков, которые максимально можно получить на дан-

ном уровне. "Informants alive" — количество оставшихся в живых информаторов (сначала — 100%). "Enemy destroyed" — количество уничтоженных врагов. Если уничтожите всех, получите приз. "Area rating" — статистика всех уровней, не включая секретные, то есть Вам не обязательно посещать секретные уровни (да и телепортаторы, переносящие на них, находятся в тайниках). "Mission rating" — общая оценка, вычисляемая на основе всех предыдущих показателей.

А теперь — куча управляющих клавиш. Играть все-таки удобнее клавиатурой.

"F1" — вызывает подсказку;

"F2" — сохранение игры под определенным именем;

"F3" — загрузка сохраненной игры;

"F4" — управление звуком. Выбор устройства воспроизведения музыки и звуковых эффектов в соответствии с возможностями Вашего компьютера;

"F5" — изменение размеров окна. На медленных машинах уменьшение окна является способом увеличить скорость игры и избавиться от "скачков";

"F6" — выбор и конфигурация управления. Вы можете управлять клавиатурой, джойстиком или мышью. Для каждого устройства можно установить удобную Вам конфигурацию управления. При помощи мыши играть тяжело, но можно точно прицеливаться;

"F7" — конец игры. Вы прекращаете текущую игру;

"F8" — быстрое сохранение игры без выхода в меню;

"F9" — быстрое восстановление игры;

"F10" — быстрый выход в ДОС;

"1", "2", "3", "4", "5", "6" — это выбор имеющегося оружия;

"Up" — движение вперед;

"Down" — движение назад;

"Left" — поворот влево;

"Right" — поворот вправо;

"Tab" — вызов статистики;

"Space" — открывать/закрывать двери, открывать тайники, опрашивать информаторов, оперировать автоматом для еды, включение телепортатора, активация рубильников, а также сброс расщепляющего детонатора;

"Ctrl" — выстрел из активного оружия;

"Alt" — при удерживании совместно с клавишами влево/вправо происходит не поворот на месте, а перемещение в соответствующем направлении;

"Shift + курсор" — удвоенная скорость перемещения;

“+” ■ “-” — изменение степени увеличения изображения на радаре;

“~” — сброс детонатора (аналогично клавише “Space”);

“ESC” — выход в главное меню;

“Q” — быстрый поворот на месте влево на 90 градусов;

“E” — то же самое, но вправо;

“W” или “Enter” — поворот на 180 градусов;

“I” — включение/выключение информации об атакующем Вас противнике;

“H” — включение/выключение звуков сердцебиения;

“P” или Pause — пауза в игре;

“L” — включение/выключение затемнения удаленных областей. Желательно отключить — тогда будет лучше видно все помещение;

“C” и “F” — включение/выключение текстуры потолка и пола соответственно;

“M” — включение/выключение фоновой музыки.

Еще со времен первой игры осталась всем известная возможность жульничать. Прямо в течение игры наберите “J A M” и нажмете “Enter”. При этом Вам дадут все оружие, все карточки, и по 100 процентов здоровья и патронов. Но при этом количество набранных очков обнуляется.

М. Лопатин

POLICE QUEST II — THE VENGEANCE

И — Sierra On Line

Г — 1989

О — 1, 8 Мб

М — CGA, EGA

У — Keyboard, M, J

З — PC Speaker, AdLib, Roland

После ужасной и беспощадно-кровавой серии POLICE QUEST — “IN PURSUIT OF DEATH ANGEL” сержант Сонни Бондс в качестве утешительного приза был переведен в отдел по расследованию убийств. Казалось, кругом все улеглось и притихло в славном городе Литтоне. Но нет!!! Темные силы противодействия органам правопорядка лишь накапливают жир, чтобы в решительный момент...

Глава грозной преступной группировки (кстати, разгромленной в первой серии), отъявленный злодей, дебошир и выпивоха подсудимый Джесси Бэйнс (Ангел Смерти), совершив ряд противозаконных действий и похитив невинного тюремщика, бежит из-под стражи.

Атрофированные компетентные органы, в панике размахивая табельным оружием, мечутся по городу и его окрестностям. И только бесстрашный и невозмутимый полицейский Бондс (прекрасно понимая, что Ангел от него все равно не отвяжется) принимает от капитана Флетчера ответственное задание “найти и обезвредить”. Охота на тигров начинается! Кавалерия, в седло!

Обычный рабочий день, как обычно, начинается с начала. Сонный Сонни подруливает на своем разухабистом а'ля-“порше 911” к морально устаревшему зданию полицейского участка. Небрежно изъыв из зажигания ключи (Take Key) и удостоверение бравого хранителя законности из бардачка (Open Box. Take ID), он направляется в стены родные (Open Door). В правом верхнем углу экрана, привычным жестом открыв камеру (Open Bin), Бондс естественным движением вынимает Рабочий Чемоданчик (Take Kit). В комнате отдыха, предварительно припомнив нечаянно забытый код (Turn Card), вынимаем из Личного Шкафчика Пистоль (Take Gun), Патроны (Take Ammo) и Наручники (Take Cuffs). В верхней комнате слева находится отдел по расследованию убийств, что и есть, собственно, Ваш офис. В офисе можно (и нужно) унести и сотворить:

- ключи от казенной машины (Take Key), висящие на доске, возле окна;
- ознакомиться с данными стрельбы (Look Board);
- водрузиться за стол (Sit Down);
- отпереть выдвижной ящик (Unlock Drawer);
- вынуть из ящика письмо и кошель;
- письмо, конечно же, следует прочесть;
- просмотреть содержимое почтового ящика (Look Into Basket);
- нечаянно заглянуть в бумаги Флетчера (Look Papers) и запомнить коды для компьютера (впрочем, если у Вас склероз — ничего страшного);
- открыть сейф в правом нижнем углу комнаты (Open Cabinet) и из личного дела Бэйinsa (Take Bains File) вынуть фотографию (Take Photo).

Теперь пришло время заняться таким важным делом в нашей профессии, как настройка пистоля. Пройдите на стрельбище. Именем закона потребуйте у дежурного наушники (Take Protectors). У него же, в случае надобности, можно позаимствовать боеприпасы (Take Ammo). Яростно раздвигая локтями коллег, займите позицию в пустующем отсеке. Используя клавиши F6 (зарядка), F8 (прицел) и F10 (пальба) можно раздолбать хоть всю мишень к едреной Фене. Настрелявшись, посмотрите результаты канонады (Press View. Look Target) и, в соответствии с диагнозом (например пистолет косит вверх и вправо), настройте орудие труда

(Adjust Gun). Соответственно курсорами вниз и влево. Смените мишень (Change Target. Press Back), и продолжайте процедуру, пока не скажут, что все работает надлежащим образом. Недогадливым завещается перед всеми манипуляциями надеть наушники (Wear Protectors). Затем, прямоком направляйтесь в свой офис, где капитан Флетчер известит о гнусном побеге Бэйнса и назначит полицейских Бондса и Кейта специальными агентами по поимке арестанта.

Вот и настало время воплотить, так сказать, в жизнь все свои кровожадные наклонности и злые мечтания (а что еще нужно — пистоль-то есть!). Кипя гневом и нетерпением защитить законность и правопорядок полицейский Бондс (в дальнейшем — мальчик Боня) хватается за руль казенной машины, не забыв положить Чемоданчик в багажник (Open Trunk. Put Kit. Close Trunk) и, выжимая последние остатки турбо-наддува из побитого муниципального форда, мчится по направлению к городской тюрьме (Drive To Jail).

Тюрьма есть место ответственное и угрюмое, а посему требуется совершить следующие манипуляции:

- открыть ящичек (Open Locker), схоронить там пистоль (Put Gun), закрыть ящичек (Close Locker);
- пушнуть Баззер (Push Buzzer);
- когда дежурка спросит, какого Вам тут надо, отвечайте коротко и ясно — “открывай ворота!” (Open Door);
- в ответ последует наглый вопрос типа “а кто ты такой?”, закономерной реакцией на который станет фраза Show ID. Проход открыт;
- в “приемной” поплакаться на жилетку к Вам кинется не в меру чувствительный тюремщик и расскажет слезливую историю о похищении его коллеги, некоего Пэйти.

Из этого слюнявого объекта нужно вытрясти все, а именно:

- а) о тюремщике Пэйте (Ask About Pate);
- б) об угнанной машине (Ask About Car);
- в) о подробностях побега (Ask About Escape);

На этом знакомство с тюремными достопримечательностями и обстоятельствами побега будем считать оконченным. Заверните Боню назад в машину и жмите педали, например, в офис (Drive To Station).

По дороге диспетчер передаст сообщение об обнаружении голубого корветта, угнанного, по всей видимости, Бэйнсом из тюрьмы (Drive To Mall). Нам, как старым полицейским волкам, придется обследовать аппарат в одиночку (напарник — бессовестный сачок и халявщик!). И не забудьте прихватить с собою из багажника Чемоданчик. Итак, машина говоришь:

— в салоне следует проверить бардачок на наличие отпечатков немытых лап Бэйнса (Dust Glove Compartment) и взять найденный “пальчик” (Use Tape).

— откройте бардачок и изымите оттуда весь вещдок (Take Holster. Take bullets. Look Registration), закройте бардачок (Close Box);

По окончании осмотра корветта, постовой полицейский повесит Боне на шею некую взволнованную особу, упорно твердящую, что у нее есть муж, и он не потерпит, когда у нее украли машину. Выясните относительно повторного угона (Ask About Car) и, предварительно сообщив о происшедшем по радио (Use Radio), поезжайте в участок (Drive To Station).

И опять по дороге в офис зануда диспетчер оповещает о тревожном звонке из телефона-автомата в зоне отдыха “Хлопковое Местечко” (Drive To Cove). План действий :

— достаньте бывалый Чемоданчик из багажника и расспросите девушку относительно случившегося (Talk Girl. Ask About Blood);

— зарядите пистоль и приготовьтесь к пальбе (F6,F8,F10).

В таком воинственном виде продвиньте Боню на экран влево, и при первом же появлении Бэйнса разрядите в поганца пару обойм (вообще-то хватит и одной пульки).

Продвиньтесь влево еще на один экран и (хотя это негигиенично) покопайтесь, так сказать, в мусоре (Look Can. Move Garbage. Take Clothes. Look Nametag).

Теперь (ну и грязная работенка!) необходимо осмотреть гумус (иными словами, плодородный слой почвы) ■ левом верхнем углу экрана (Look Down). По всей видимости, недавно там произошел ужасный акт вандализма и глумления над личностью, причем впоследствии остатки личности были сокрыты под водой. Заботливый сачок Кейт ошеломленно разведет руками и побежит вызывать команду спасателей. В это время надо оперативно снять отпечаток ноги (Take Footprint), пробу крови (Take Vial) и запечатлеть все только-только увиденное на пленку (Use Camera).

Пройдите на соседний правый экран и наберитесь терпения подождать, когда подвалит черно-белый микроавтобус. Это есть не кто иной, как товарищ Мур из бригады спасателей-подводников-любителей. Он изумленно спросит, в чем же тут дело, на что ему следует ответить кратко и внятно — Go Dive. Затем достаньте Ваш сертификат бывалого аквалангиста (Look Into Wallet), дабы рассеять опасения подозрительного Мура относительно Нашего (да как он посмел?!) непрофессионализма. Во время экипировки, помимо ласт (Take Fins), маски (Take Mask), ■ также кучи другой дребедени (Take Belt, Suit, Vest), необходимо правильно вы-

брать тип кислородного баллона. Лучше всего было бы загрести номер 2 (Take Tank 2), с нормальным давлением в 2200 каких-то там единиц (Check Air).

Итак, допустим Боня, несмотря на все превратности судьбы и подлости авторов игры, оказался-таки под водой. В каждом мокром экране есть кое-что, интересующее такого славного и бесстрашного вояку, каким Боня без сомнения является. Левый пейзаж изобилует самодельными ножичками (Take Knife) (ага! подлый Бэйнс пытается улизнуть от правосудия, ликвидируя вещдоки!), центральный — потерянными полицейскими значками (Take Badge). Правая картина содержит варварски замурованное и спрятанное между камней тело тюремщика (Move Rocks. Look Body. Take Body).

Последняя услуга, кою Боня в силах оказать несчастному трупу — это сесть в машину и вызвать труповоз (Call Coroner). Также не будет пижонством и излишеством сообщить по радио текущую ситуацию (Call Target). Направляйтесь в участок (Drive To Station)!

По пути занудный диспетчер опять обломает всю халяву и дребезжаще сообщит о местонахождении свежееугнанной Бэйнсом машины, а именно — АЭРОпорт (не параллельный, не последовательный, а АЭРО...Высокие технологии, понимаешь!!!). Посему пылающий гневом и решимостью Мальчик Боня, издав воинственный клич и ужасающе потрясая бюстгалтером, на полных турбинах мчится в АЭРО. Порт.

На стоянке, даже не особенно напрягая зрение, сразу можно узреть темно-зеленый универсал (Look Car), внутри которого, на боковом стекле есть жирный отпечаток чьих-то немытых лап (наверное, гаденьища Бэйнса). Короче, придется его взять с собой (Dust Mirror. Use Tape). Направляйтесь в здание аэропорта.

При переходе улицы, для пушей безопасности, надо нажать кнопку на столбе, а то...(Press Button)

Жадничать неприлично, тем более когда дама предлагает купить цветов. Не надо жадничать, а? (Buy Rose).

По входе в Порт (АЭРО) нужно немедленно ознакомиться с местными достопримечательностями, то есть нужником, в средней обители которого (Open Door), конкретнее — в бачке, (Look Toilet. Open Lid. Look In Toilet) находится кем-то нечаянно “забытый” РЕВОЛЬВЕР 38-ГО КАЛИБРА (Take Gun).

В главном зале порта нужно ВЕЖЛИВО предъявить личное удостоверение девушке в кассе (Show ID), показать ей фото наглого сорванца Бэйнса (Show Old Mug Shot), просмотреть список пассажиров (Take Passenger List), убедившись в наличии там некоего Пэйта (вроде как только что в мертвом виде извлеченного из озера). “Смекалистый” напарник

Кейт тут же выпалит весьма жуткую версию с похищением Бэйнсом документов замученного тюремщика (впрочем, так оно и есть, как ни странно).

Покажите еще раз удостоверение стоящему рядом менеджеру и **ОЧЕНЬ ВЕЖЛИВО** осведомитесь о паре билетиков в Хьюстон. 195\$, естественно, будет платить полицейское управление. Кейт уж об этом-то позаботится (Take Ticket To Houston).

Перед прохождением личного досмотра при посадке предварительно предъявите удостоверение постовому. Ура! Мы уже почти летим! Пристегните ремни (Fasten Belt). Боня и Кейт любят летать на самолетах. На халяву.

Подлый капитан Флетчер оповестил Хьюстонскую полицию, но она не обнаружила на борту Бэйinsa!!! Придется опять катить в отделение, как всегда предварительно воспользовавшись радио (Call Target).

По прибытии сдайте все вещдоки Большому Джону в окошко и прямиком идите за свой стол. В так называемой “корзине” мальчик Боня обнаружит записку подозрительно-соблазнительного содержания. И лишь чутье кавалера орденов славы и дважды славы, подскажет ему, что сей документ от (хе-хе) Маньки Вилканс, нашей старой подружки. Воспользуйтесь телефоном (Use Phone) справочной службы (411), дабы разузнать якобы подзабытый телефон Машки (для ленивых : 555-4169). Старания, конечно, будут возмещены. Дружеским ужином в ресторане “У Эр-ни” (Drive To Arnie). На месте надо целиком положиться на инстинкты: заказать, например, омаров (Lobster), подарить цветочки (Give Rose) и нахально лезть чмокаться (Kiss Marie). Чем больше, тем лучше.

Таким спокойным и дружелюбным вечером заканчивается первый день. Кто его знает, чем сейчас занимается беглый каторжник Бэйнс... Наверное, кого-нибудь убивает. Или насилует. В **ПОСЛЕДНИЙ** раз. Ведь день грядущий готовит ему пару обойм патронов 38-го калибра в голову. Хэ-хэ-хэ! Опять солнышко вошло, и бройлерные наседки снесли еще по одному яичку. Сонни отнюдь не соня, и ровно в -дцать минут -ого уже на стоянке возле участка.

Сперва следует повторить процедуру настройки огнестрельного оружия и уже потом получить от Флетчера оповещение о холодненьком трупке в машине рядом с городским складом по Уест Роуз Стрит. Снимите с доски ключи к казенному “лимузину” и, мимоходом, загляните в корзину для бумаг (Look Into Basket), где будут лежать результаты экспертизы вчерашних вещдоков. Теперь — на склад (Drive To Warehouse). На месте, знакомый нам патрульный товарищ Гелепси, расскажет ужасную историю обнаружения трупа некоего Уди Робертса (ну да, того самого из первой серии картины, заложившего на суде Бэйinsa!). И это только

начало, впереди — груды трупов и море крови! Дело как раз для мальчика Бони. Итак, Труп.

Предварительно достаньте Чемоданчик из багажника и немедленно приступайте к обследованию тела (Look In Trunk). Прodelайте знакомые манипуляции: Use Camera, Take Blood и Search Body. Следствием последнего действия окажется обнаружение обрывка конверта (Take Corner).

В это же время прибудет до слез знакомый труповоз. От Вас требуется лишь помочь перетащить тело (Move Body).

Куда нам ехать теперь? А поедем-ка по адресу, нацарапанному на клочке конверта (Drive to 753 Third Street). Этим хмурым местечком оказывается скромный мотельчик.

Предъявите менеджеру удостоверение (Show ID) и вежливо осведомитесь о возможности просмотреть список проживающих в мотеле (Take List). На вопрос "А какого тебе тут надо?" смиренно ответьте, что Вас интересует некто Коул (Cole) и получите сведения, что в номере #108 онный имеется в количестве 1 шт.

Ключи от квартиры, где деньги лежат, такому подозрительному типу, как Боня, никто, естественно, не даст. Так что сядьте обратно в машину и сделайте запрос на ордер для обыска (Call For Warrant), который вскоре после этого принесет патрульный полицейский. Предъявление онного строптивому менеджеру тут же охладит его приверженность к законности и справедливости, и он покорно даст Ключ к любопытной комнате номер 108 (Show Warrant. Take Key).

Вот и настало время бранное, дабы вызвать подмогу (Call For Backup). Когда же стайка крепких мужичков с большими пистолями подоспеет, самое время будет посвятить их Главного в курс дела (Talk Man). Запишитесь и попробуйте принять такую позицию, что при попытке открыть дверь (Open Door) самострел (который подлый Бэйнс соорудил внутри) не причинил никакого вреда.

В помещении, залитом кровью и наполненном различными самострельными хитростями, надо лишь обследовать ванную комнату и найти в раковине кредитную карточку (Look Sink. Take Card), большую и склизкую лужищу КРОВИ (Take Blood) и выдвижной ящичек в тумбочке (Open Drawer. Take Envelope. Open Envelope).

Внезапно в распухшую от событий голову Бони приходят слова гражданки Машки, сказанные за ужином "У Арни", которая настоятельно просила провести ее сегодня. Загадочно ухмыльнувшись, молодец на всех DX2/66MHz летит к своей любимой (Drive To Marie) и обнаруживает пустое гнездышко еще тепленьким. Догадливый напарник Кейт выражает предположение о возможном похищении. Увы, но и на этот раз

он не ошибается. Остается только обыскать комнату и отправляться на поиски (Search Into Cushion. Look Ashtray. Take Paper. Drive To Station). На месте следует сдать все вещдоки "Большому" Джону в окошко и сделать несколько фоунколов:

а) гражданину Колби в Стилтон (407-555-3323)

б) Стилтонской полиции (407-555-2677)

Товарищ Колби окажется порядочным дубом и будет полностью надеяться на свою неприкосновенность как свидетеля. Именно по этой причине придется позвонить в местные компетентным органам. Затем имеет смысл ознакомиться с результатами экспертизы самострела и отпечатков пальцев у агента по борьбе с хищениями Джима Симпсона (верхняя левая дверь) (Ask Simpson About Shotgun, Fingerprints). После чего Нас ждет Аэропорт.

Потребуйте у менеджера билет до Стилтона, предварительно предъявив соответствующие документы. У Вас могут возникнуть проблемы с приобретением билета, так как Флетчер даст необходимое разрешение лишь тогда, когда Вы сдадите все вещдоки. До единого!!!

Напомним, что при посадке следует предъявить полицейскому удостоверение, иначе будет хуже.

Вот Мы почти летим. Кстати, с застегнутыми ремнями (Fasten Belt). Но, внезапно в салон врываются два немых представителя арабской пустыни и, неприлично приставив к голове стюардессы какой-то пистоль, требуют изменения маршрута в сторону Египта. "Чушь собачья" — думает бывалый убийца похитителей самолетов. О-о-о! Он смело встает с места, сразу же после ознакомительной речи угонщика. Стюардесса неожиданно падает на пол, раздается выстрел, и один из арабов падает трупом. Через несколько мгновений к нему присоединяется его солидарный приятель. Казалось, все хорошо кончилось. Но:

а) в самолете находится часовая бомба;

б) у Бони нет надлежащего оборудования, дабы ее обезвредить.

Эти проблемки решаются мгновенно. В тюрбане угонщика без маски находится инструкция о бомбе (Search Turban Of Unmasked Man). У его соратника в карманах покоятся отличные плоскогубцы (Search Pockets Of Masked Man). Ура-а-а! В туалет! За бомбой!

Конкретнее, виновница беспокойства находится в отделении для туалетной бумаги (фантазия так и бушует!) (Look Dispenser. Open Dispenser). Теперь настает самый ответственный момент. Следуйте указаниям:

Disconnect Yellow;

Disconnect Purple And Blue;

Disconnect Purple;

Connect Yellow;
Disconnect White;
Disconnect Yellow.

В Стилтонском аэропорту Спасителей-Избавителей встретит чрезвычайный и полномочный представитель лейтенанта по прозвищу Дикий Билли, который расскажет terrible историю относительно загадочно быстрого и умелого убийства Колби. Также он поведает, что незадолго до смерти Колби получил звонок с территории городского парка. В общем, Вас с Кейтом посылают обнюхивать сей парк. И, кстати, не забудьте прихватить портативные рации со стола "Дикаря" (Take Radio).

В парке уже чувствуется окончание игры. Вам осталось лишь отыскать на одном из экранов канализационный люк и, собственно, залезть туда (Open Cover. Climb Down). Во время поисков Вы, возможно, подвергнетесь грязному вымогательству со стороны некоей подозрительной личности с выбритыми висками. Народец этот окажется трусливым и покажет пятки при первом же оголении пистоля (F8).

В канализации следует не обращая внимания на резкий запах метана успеть добраться до шкафчика с противогазом, найдя который, следует опорожнить первый (Open Door. Take Mask).

Пройдите еще на отсек вниз и загляните в любопытно одинокую дверцу. Ага! Происки и козни невоспитанного и немытого Бэйнса увенчались полным фиаско! На стуле, вся связанная-перевязанная по рукам и ногам, до крайности взволнованная, испуганно восседает Машка Вилканс! Но... Не стоит сразу же ее развязывать, а, как настоящему Монстру, следует успокоить, да приголубить (Calm Down Marie. Untie Marie).

Теперь подлю спрячьтесь за ближайшей трубой и ждите прибытия экипажа виновника торжества, который, кстати говоря, явиться не замедлит. И тогда... Впрочем, лучше положитесь опять же на инстинкты и не спускайте со спускового крючка пальчики, пока злостный нарушитель спокойствия и непримиримый противник правопорядка не издаст свой последний вздох под тучей пуль 38-го калибра.

А вот и подсказка для самых нудных и нечестных мальчиков :

TASELLI	— толстяк в желтой фуфайке;
SNIDER	— женщина;
JONES	— наглый негр с мелкими усиками;
DICKEY	— блондин (вероятно крашеный);
SIMMS	— слегка волосатый субъект;
COLBY	— опрятный молодой человек с пробором налево;
GRANANDEZ	— неопрятный мужчина с усами-баками;
BAINS	— усато-волосатый субъект с хищным взглядом.

PRIMAL RAGE

И — Time Warner Interactive

Г — 1995

О — 27 Мб

М — VGA

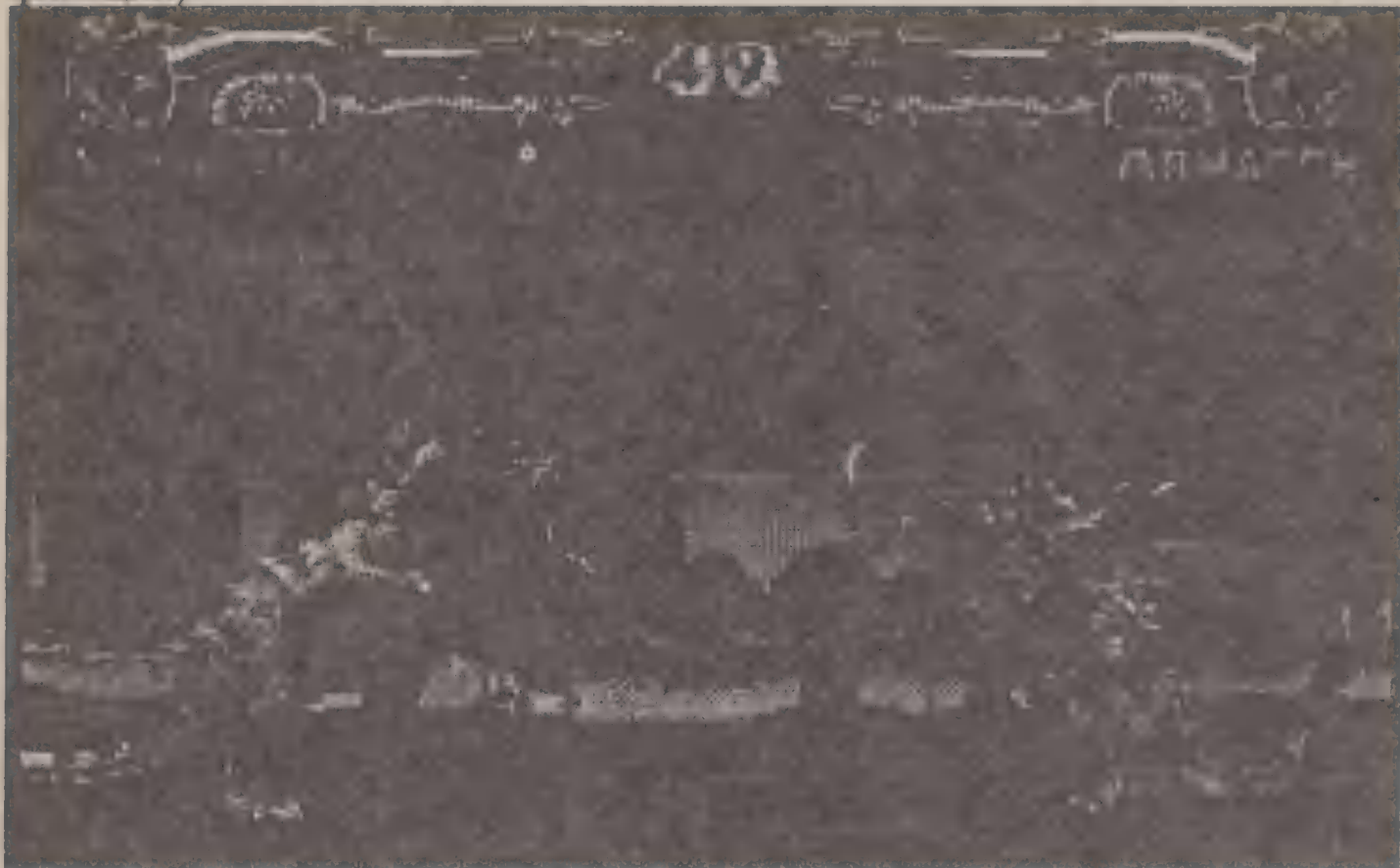
У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland, Gravis Ultra Sound, General MIDI

П — 80386, 4 Mb RAM

В далеком будущем наша Земля в результате ядерной войны опустошилась. Вместо обычных животных на свет стали произрастать жуткие мутанты, напоминающие симпатичных динозавров. Именно они и захватили контроль над планетой. Но кому из них конкретно предстоит править миром, пока не решено. И выяснить это предстоит в тяжелом бою, в некотором смысле похожем на "Mortal Kombat".

Несмотря на свой объем, игра очень проста. Существуют несколько видов соревнования: против компьютера и с другом (несколько модификаций).



Для драки Вы имеете семь динозавров на выбор. Сказать что-то о каждом в особенности сложно. В целом же, динозавры отличаются ростом и набором различных конечностей (у кого хвост длинный, а кто и кулаком так врежет, что полголовы снесет).

Если Вы выбираете обычное соревнование (Arcade), то смысл игры будет в том, чтобы, побеждая противников одного за другим, отвое-

вывать у них захваченные континенты Земли и забирать их себе. В это случае игра кончается, когда Земля полностью будет Вашей.

Если Вы деретесь с другом, цель игры еще более очевидна — убить друга. В первой модификации игры Вы выбираете динозавров каждый по одному разу, а во второй — трех на выбор, и по мере гибели одного его место занимает другой.

Как и в любом нормальном бою, одна битва состоит из трех раундов. Вам необходимо победить в двух из них. Два индикатора вверху показывают соответственно жизненную энергию и умственные способности (из них вытекает эффективность удара).

Управляющие клавиши выбираются Вами. Но наиболее привычными являются следующие:

1 игрок:

Up — прыжок вверх;

Down — присесть;

Left/Right — влево/вправо;

Home, PgUp, End и PgDn — разные приемы, зависящие от динозавра: укус, удар лапой, подсечка хвостом или подножка.

2 игрок:

W — прыжок вверх;

X — присесть;

A/D — влево/вправо;

Q, E, Z, C — разные приемы, зависящие от динозавра: укус, удар лапой, подсечка хвостом или подножка.

Все клавиши можно комбинировать.

Space — пауза;

Esc — прервать игру.

А вообще, очень даже красивая игра. Настоятельно советую поиграть и послушать звуки, которые сделаны особенно тщательно и точно.

М.Лопатин

PRISONER OF ICE

И — Infogrames Multimedia

Г — 1995

О — 300 Мб

М — VGA, SVGA

У — Keyboard, Mouse

З — AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum, Disney Sound Source

П — i486DX-33, 2x CD-ROM, 4 Мб RAM (8 для SVGA)

Не часто квесты могут похвастаться графикой SVGA. Замечено, что если уж там такая графика, то и сама игра интересная. Здесь все не совсем так, но графика действительно хорошая. В общем, сложилось впечатление, что игра не доделана. Иногда текст идет без голоса, иногда голос без текста. Периодически игра зависала, но это всегда лечилось путем отключения звука на некоторое время. Заранее прошу прощения, что не удалось избежать оборота "использовать вещь на себе".

Январь 1937 года. Подводная лодка "Виктория", патрулирующая около Южного полюса, взяла на борт два загадочных ящика и молодого норвежского исследователя по имени Бьерн Хэмсун. К сожалению, не удалось спасти его отца, Питера. Он остался навеки пленником сверхсекретной базы.

Управлять игрой удобнее с помощью мыши. Левая кнопка — действие, правая — смотреть, рассматривать. Чтобы просмотреть список предметов, которые у Вас есть, переведите курсор в верх экрана. Предметы выбираются левой кнопкой мыши; здесь же можно использовать один предмет на другом. Сброс предмета — правая кнопка. Выход в меню — клавиша ESC. Здесь Вы можете настраивать параметры, а также записывать и загружать игру, и выходить в ДОС. Следует заметить, что программа делает автоматическое сохранение игры перед сценой, в ходе которой Вы можете погибнуть, и записывает эту игру под названием "JOKER".

История начинается с того момента, когда капитан и его команда получают приказ проявлять максимум осторожности при обращении с ящиками: ни в коем случае не вскрывать и тем более не нагревать. Поговорите с капитаном Ллойдом и порасспрашивайте его по всем темам. Когда Вы закончите разговор, произойдет следующее. Какое-то судно пытается атаковать Вашу подлодку. Дан приказ на погружение, но уже поздно — глубинные бомбы, взорвавшись в непосредственной близости от субмарины, повредили ее корму. На судне возник пожар.

Выбежав из рубки, Вы обнаруживаете умирающего матроса Джонса, который шепчет: "Ящики... Что-то внутри... Что-то...". Тем временем огонь пожара растапливает лед, которым покрыты ящики. И огромное серое щупальце, сломав стенку, вылезает наружу. Капитан, неос-

торожно встав около открытого люка, становится первой жертвой ужасного монстра.

К счастью, Вы успеваете задраить люк и преградить путь монстру. Возьмите со стены огнетушитель (Extiguisher) и с его помощью погасите огонь, после чего вернитесь в рубку. Поговорите с Дрисколлом. Откройте ящик стола (Drawer) и загляните в него. Возьмите все, что там лежит: кодовую книгу, магнитофон и ключи. Теперь идите в спальное помещение (направо).

Возьмите топор (Hatchet) у двери и медальон (St Christopher's medal) на дальнем столике. Поговорите с Вейном. Когда он уйдет на помощь Дрисколлу, возьмите медальон и поднесите его к лицу Хэмсуна. Хэмсун под действием гипноза пробормочет заклинание, с помощью которого можно убить монстра. Запишите заклинание на магнитофон. Загляните под противоположную кровать и возьмите оттуда спасательный жилет и шиповки. Теперь возвращайтесь назад.

А тут творится жуткая вещь. Монстр выбивает дверь и входит вовнутрь. Включите магнитофон (используйте его на себе), и монстр под действием заклинания сдохнет. Тем временем становятся ясными новые подробности: на подлодке кто-то действует, и этот кто-то пытается потопить подлодку. Срочно требуется послать сигнал SOS, но не известна ни частота, ни шифр.

Поговорите с Дрисколлом — он даст Вам переговорное устройство, чтобы Вы могли переговариваться, когда будете искать Стенли, который знает частоту, на которой посылается сигнал SOS. Используйте кодовую книгу на радию (Radio) — шифр получен, осталось выяснить частоту. Спуститесь через люк в котельное отделение. Здесь Вы и найдете Стенли, заваленного металлической планкой. Поверните выключатель (Switch) и через переговорное устройство (опять используйте его на себя) вызовите Дрисколла. Дрисколл поднимет планку, и Стенли окажется на свободе. Поговорите с ним, пока не узнаете нужную частоту. Возьмите разводной ключ (Adjustable spanner) и вернитесь в рубку. Включите радию, и теперь сигнал о бедствии будет послан.

Осталось только привлечь внимание спасательного судна. Идите в трюм (откуда вылез монстр). Оденьте шиповки и по льду пройдите к двери. Там, около нее ключом отприте ящичек (Chest) и возьмите оттуда пистолет. Теперь вернитесь на мостик. Гаечным ключом отвинтите колесо (Metal wheel) от выбитой двери. Теперь топором взломайте электрический щиток (Electrical box). Вы увидите порванные провода. Теперь с помощью выключателей надо провести ток по всем уцелевшим участкам трех проводов — это элементарно. После проделанной операции идите в торпедный отсек (люк вниз в спальном помещении).

Здесь уже все затоплено водой. Присоедините колесо к дыре (Hole) справа и поверните колесо. Это все, что нужно, чтобы слить воду! Возьмите ракету (Distress flare). Теперь предстоит ужасная операция. Откройте люк для выхода торпеды (Torpedo launcher tube) и саму торпеду 26 (Torpedo tube). Свяжитесь по радиации с Дрисколлом, который выпустит торпеду на поверхность.

В общем, страшная история на подлодке пока закончена. Но жизнь продолжается. После долгих разговоров с начальством со стола возьмите сигареты (Cigarettes) и личное дело (ID file). Откройте ящик стола и возьмите бумагу с кодом. Когда Вы выйдете из комнаты, то узнаете следующее. В подвале здания таинственно исчезает Хэмсун. Все охранники срочно бегут в подвал.

Со стола возьмите фильм и идите в комнату, где показывают эти фильмы по желанию руководства. Поговорите с МакЛагленом и отдайте ему сигареты. Тогда он согласится прокрутить Ваш фильм. Дайте ему фильм и смотрите на то, каким образом монстр переходит из одного тела в другое, и как он убивает жертв.

Прежде чем уходить, посмотрите на книгу (Book) на полке. Вы увидите вторую часть кода. Поместите свою бумажку на страницу и запишите полный код (496523). Теперь идите в связную комнату и там поговорите с Шау насчет того, не приходило ли для Вас сообщение. Ага, есть такое. Причем весьма загадочное. Действуем дальше. Подержите над паром чайника (Kettle) свое дело — при этом отклеится Ваша фотография. Идите в комнату Сирса (где Вы начинали) и за его столом отодвиньте картину. Очевидно, что за ней расположен сейф и открывается он именно той самой комбинацией, которую мы узнали. Открыв сейф, возьмите ключ Ллойда и печать.

Посмотрите на стол — там лежит незаполненный пропуск. Приклейте на него свое фото и поставьте печать — теперь у Вас есть пропуск, позволяющий ходить где угодно. Закройте сейф, задвиньте картину и выходите.

Пройдите к лифту и, нажав на кнопочку, вызовите его. Вы спуститесь в подвал, где лежит, лежал и снова лежит Хэмсун. Покажите пропуск охраннику, и он позволит Вам пройти. Поговорите и с этими двумя охранниками. После этого войдите в верхнюю дверь справа и возьмите на полке консервную банку (Tin) с протухшим содержимым. Теперь выйдите и идите в нижнюю дверь. Поговорите с медсестрой — она разрешит Вам пройти к доктору. Обратитесь к доктору и скажите, что у Вас проблемы с животом (Stomach), а в доказательство предъявите ему консервную банку. Пока испуганный доктор будет бегать за таблетками, стащите у него со стола руководство (Assembling manual) и, в общем, выходите.

Теперь постучитесь в верхнюю дверь (оружейный склад) — там покажется товарищ по имени Финнлайсон. Дайте ему руководство, и он впустит Вас вовнутрь.

Проведем небольшую диверсию, так как Финнлайсон упорно не хочет нас пускать в комнату с личными делами. Возьмите огнетушитель и дымящуюся сигарету. Сигарету бросьте в урну (Bin) — начнется небольшой пожарчик. Встаньте в темный угол (Dark corner) за полкой. Когда два охранника смотаются, погасите огонь огнетушителем и пройдите в комнату слева. Откройте единственный шкафчик и вытащите дело Паркера. После этого выходите из оружейного склада. Тут Вас поймают Сирс и прикажут идти на подлодку, чтобы отыскать разгадку чудовища.

Возьмите трос (Cable) и привяжите его к шесту (Bar) — получится поручень, держась за который, можно пройти направо. Откройте ящик (Floor chest) и возьмите оттуда две металлические детали. Объединив их друг с другом, Вы получите ключ, с помощью которого можно открыть дверь в рубку подлодки. Идите туда.

Пройдите в спальное отделение и в шкафу (Wardrobe) возьмите записки Хэмсуна. Теперь выходите, и действовать придется быстро, так как здесь появляется Пленник Льда. Ключом Ллойда поверните кнопку (Button) рядом с перископом. Откройте замок, а затем быстро поднимитесь по лестнице наверх.

Тем временем выясняются страшные последствия. Половина людей пропала, подлодка взорвалась. Доктор показывает Вам в микроскоп структуру крови Хэмсуна, и она не напоминает человеческую. Еще доктор покажет записки Хэмсуна. Чтобы остановить монстра, достаточно нарисовать звезду на полу, а чтобы убить, нужен волшебный камень. К тому же появляется новая жертва Пленника — Куинси.

Выходите и возьмите иглу (Needle) со стола доктора. Теперь поднимитесь в комнату Сирса и воткните иглу в карту Южного Полюса. Откроется тайник. Возьмите оттуда досье и волшебный камень. Спуститесь в подвал и киньте камень в Пленника. Он умрет, а Вы подберете папку на полу.

А Вас отправляют в Буэнос Айрес, в библиотеку, на поиски документов, которые могли бы прояснить дело, касаемое того ученого Паркера.

Поговорите с Фернандесом. Он расскажет, что вчера был похищен некий Солнечный Камень, находящийся в библиотеке. Когда Вы вместе с дочерью профессора Дианой пройдете к хранителю музея и поговорите с ним, то услышите загадочную историю. Оказывается, Солнечный Камень являлся испокон веков религиозной реликвией какого-то народа. Камень этот способен переносить человека во времени, но главная его си-

ла состоит в том, что это единственный предмет, который действительно может расправиться с монстрами.

Как только Вы все это узнаете, в зал ворвется какой-то человек и убьет Фернандеса. А дальше следует совсем странная сцена. Хранитель музея надевает темные очки. Вдруг в этой же комнате возникает еще один Райен (то есть Вы) и с помощью невиданного оружия убивает того человека. Как только хранитель снимает очки, второй Райен исчезает. Поскольку сюда тут же приезжает полиция, Вы вместе с Дианой прячетесь в тайнике.

После всего этого идите вслед за Дианой в библиотеку. Возьмите в углу трость (Stick) и рядом — три книги (Pile of books). Теперь среди полок найдите единственную книгу (Book), на которую можно нажать. При этом откроется секретный проход, в который, сами понимаете, следует залезть.

Вставьте трость вместо сломанной ступеньки лестницы и лезьте вверх. Так, здесь найдите пустое пространство (Empty spaces), не занятое книгами. Загляните туда и кладите имеющиеся у Вас книги в следующем порядке: Софокл, Шекспир, Гете. После этого поднимется лестница. Забравшись по лестнице, идите вправо. Вы уже почти на крыше библиотеки.

Нажмите на крайнюю справа статую. При этом в центральной откроется тайничок, откуда Вы вытащите ключ. Откройте ключом стеклянную дверь наружу... Пройдите вправо и обратите свой взор на статую дискобола. Уж не тот ли Солнечный Камень в его руке?

Заберитесь на статую Венеры, с нее — на статую Юпитера. А отсюда уж и рукой подать до диска (Disc), который было бы неплохо вытащить.

Но тут пришли сволочи фашисты и засадили всех, кто попался под руку, в тюрьму. Время-то военное. Будем действовать. Возьмите ложку (Spoon) со стола и проковыряйте ей дырку в левой стене (за которой сидит профессор Паркер). Он-то и расскажет Вам свою историю. Теперь поочередно из камер будут выводить узников. Когда Вы останетесь один, войдет Главный Фашист и предложит написать заявление. Действовать надо быстро. Возьмите табуретку (Stool), затем бросьте бумагу в раковину (Wash basin). Когда в камеру войдет солдат, долбаните его табуреткой по голове. Обыщите тело и возьмите ключи, которыми и закройте дверь (Door) камеры.

Подвиньте стол (Table) в середину камеры и поставьте на него табуретку. Ложкой откройте вентиляционную решетку и по вентиляционному каналу ползите вправо, пока не приползете в какую-то вулканиче-

скую пещеру. (Фашисты тем временем издают приказ найти и вернуть Вас живым или мертвым.)

Подергайте за сталагмит (Stalagmite) — откроется потайная дверь (собственно говоря, это очевидно). Возьмите оба драгоценных камня за ней. Теперь идите направо. Вы окажетесь перед огромной головой. Вставьте оба камня в глаза головы — тогда откроется ее пасть, раздвинув проход вовнутрь.

Пройдите немного вправо и посмотрите внутрь вагонетки (Mine cart). Вы возьмете там костыль (Miner's bar). С помощью костыля отковыряйте камень (Stone) — там, где течет лава. Это приведет к тому, что лава выльется в коридор. Окуните костыль в лаву и уже раскаленным металлом растопите лед, удерживающий колесо вагонетки (Cart wheel). Толкните вагонетку, и тогда откроется дверь. Идите туда (а тут уже один Пленник оттаял). Вставьте костыль в большой пропеллер и идите туда.

А тут опять разворачивается сцена. Стоят наши знакомые заключенные, а фашисты дошли до того, что вызвали какого-то аборигена из прошлого. И не только аборигена, а еще и ужасного Пленника. Когда вся эта сцена подойдет к концу, выбейте решетку (за которой Вы сидите) и прочитайте ту единственную страничку бумаги, что у Вас есть. Ведь на ней записано заклинание, уничтожающее монстра. А Вы тем временем переноситесь... на 100 лет вперед.

Возьмите все вещи, лежащие на полу (Barrel, Nitrogen charge, Butt), а также посмотрите на металлическую пластинку (Half a steel plate). Теперь Вы знаете тайну Вашего имени. Включите терминал, и Вы получите сообщение от Вашего отца, Паркера, говорящее о том, что он сконструировал оружие, способное уничтожать Пленников.

Теперь возьмите батарейку и включите сканер. Батарейку вставьте в гнездо (Slit) и нажмите красную кнопку. На экране начнет демонстрироваться новое оружие. Перенесите подобранные предметы на экран — после этого у Вас будет оружие будущего (F.N.D.). С его помощью разнесите в пыль камень около шкафа слева и откройте шкаф. Возьмите оба камня. Солнечный Камень используйте на себе — Вы вернетесь назад. Не забудьте вновь прочитать заклинание, чтобы парализовать монстра.

А тем временем раскрывается тайна той сцены в библиотеке. Убейте человека с пистолетом, как только представится случай.

Ну, а сейчас Вы перенеслись в зал колдуна Норакмуса. Дерните за кольцо (Pull-ring) — из пола поднимется постамент. Смотрите на его верх. Здесь нужно переставить символы следующим образом. Верхняя строка: Air; Water; Fire; Ice. Нижняя строка: Cthulhu; Dagon; Nyarlathotep; A Prisoner. После этого на поверхности появится волшебная книга. Вставьте имеющийся у Вас камень в звезду на ее обложке (Hollow).

Появятся два призрака. С помощью меча расправьтесь с обоими, возьмите потом книгу и выходите. Здесь Вас ждет лодка. Когда Вы в нее сядете, приплывет старый знакомый Сирс. Говорите с ним репликами 3, 2, 1. Когда болтовня кончится, рубаните мечом по веревке (Rope) позади Вас. Лампа упадет на Сирса и угробит его.

А Вы — опять в новой пещере. Мечом разломайте самую правую маску — из нее высыплется песок, открыв путь дальше. Здесь же нажмите ногой на секретный камень (Flagstone) — при этом в большом черепе откроется проход.

Вы будете наблюдать за двумя врагами: Главным Фашистом и Большим Аборигеном. Когда один из них будет махать руками, используйте меч на себя. Так повторится около трех раз, пока фашист не упадет на колени. В этот момент бросьте книгу в центральный камень (Centre stone)... Могучие силы Земли уничтожат обоих супостатов, и заодно и весь род Пленников.

А теперь на Ваш выбор представлены две концовки игры. Выберите любую и смотрите!

М.Лопатин

RASTAN

И — Taito America

Г — 1990

О — 286 K6

М — CGA, EGA, VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib

Эта игрушка для любителей крутых боевиков.

На прекрасную миролюбивую Землю напали полчища грозного и злого завоевателя DRAGON'a, возглавляемые очень хитрым и злым полководцем. Они без труда поработили землян и полностью ограбили их. Лишь одна надежда на торжество справедливости оставалась у людей. Эта надежда — Вы!

Выступая в роли супервоина, Вы бросаете вызов темным силам.

Вашей задачей является уничтожение грозного завоевателя и спасение матушки Земли от непосильного гнета, несмотря ни на какие преграды.

При уничтожении вражеских воинов Вам будут попадаться как полезные, так и опасные вещи:

1) Ахе — топор, оружие более мощное, чем Ваш меч;

2) Масе — булава, удваивает расстояние, на котором поражаются враги;

- 3) Fire Sword — огненная сабля, очень эффективное оружие;
 - 4) Shield — щит частично защищает от наносимых ударов;
 - 5) Mantle — мантия снижает вполовину силу вражеских ударов;
 - 6) Armature — доспехи полностью защищают от ударов;
 - 7) Medicine — повышает жизненную энергию;
 - 8) Poison — яд Вас травит;
 - 9) Ram's Head — полностью восстанавливает силы;
 - 10) Jewel — драгоценности добавляют очки;
 - 11) Ring — кольцо повышает эффективность оружия;
 - 12) Rod — некоторый сюрприз;
 - 13) Neck Lace — удвоение заработанных очков.
- Призы, за исключением 7, 8, 9, 10, 13, действуют определенное

время.

REBEL ASSAULT

И — LucasArts Entertainment Company

Г — 1993,94

О — 400 Мб (CD-ROM version)

М — VGA

У — Joystick, Mouse

З — Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — 80386, 4 Мб RAM, CD-ROM drive

Это было время гражданской войны. Космические корабли повстанцев, нанося удары с секретной базы, одержали первую победу над зловещей Галактической Империей, которая под командованием Дарта Вейдера управляет галактикой с помощью железного кулака. Империя, однако, далека от того, чтобы быть побежденной. И многие молодые, не известные никому пилоты, присоединились к повстанцам, надеясь вернуть свободу галактике...

Сериал “Звездные войны” благодаря компании LucasArts продолжает быть источником для великолепных компьютерных игр. Однако эта игра отличается от X-Wing и TIE Fighter, с которыми мы познакомили Вас в третьем сборнике. Графика, скорость, звуковое оформление и привязка к основному сюжету фильма, безусловно, сделаны на более высоком уровне. Особенно приятно то, что в игре в качестве вставок появляются клипы из первых двух фильмов знаменитой трилогии. Но в то же время здесь реализовано небольшое число миссий (15 эпизодов), а их увлекательность несколько ниже, чем у предшественников. Тем не менее, если Вы являетесь поклонником быстрой трехмерной графики, то “Нападение повстанцев” займет достойное место в Вашей коллекции. Данное описание относится к версии игры 1.7. Рекомендуется для более тщательной де-

талировки в конфигурационной программе принудительно установить трехкратную скорость CD-ROM'a.

Итак, Вы становитесь одним из тех молодых неизвестных пилотов, которые хотят побороться против Империи. Странно, что Вы так и остаетесь инкогнито — игра не запрашивает Вашего имени и называет Вас "Rookie 1" ("Новичок 1").

Как уже было сказано ранее, игра состоит из 15 глав-эпизодов. Попробуем очень кратко рассказать о трудностях каждого из них, чтобы Вам легче было справиться с заданием.

Эпизод 1 — "Тренировка в каньоне". Здесь Вы постигнете азы управления космическим истребителем, пролетев весь извилистый каньон. После этого Вам будет предложено уничтожать смоделированные цели, но лететь Вы будете уже между горными пиками. При касании стенок Вашему кораблю наносится повреждение, которое наглядно показывается слева на экране (Damage). С течением времени целостность корабля постепенно восстанавливается. Если Ваш корабль разобьется, то Вы сможете продолжить полет еще три раза. Количество оставшихся в Вашем распоряжении кораблей показывается на индикаторе. Чтобы выстрел по цели получился точным, необходимо добиться полного совмещения красной рамки прицела с зеленой рамкой цели. А затем — давите на гашетку!

Эпизод 2 — "Тренировка в астероидном поле" сложна тем, что столкновения приходится ждать не только слева и справа, а со всех сторон. Некоторые астероиды можно и нужно уничтожать.

Эпизод 3 — "Планета Колаадор". Эта планета имеет кристаллическую горную структуру, и Вам нужно пролетать сквозь это плотное поле огромных кристаллов. Здесь лучше не полагаться на собственные силы, а стараться точно лететь за ведомым кораблем.

Эпизод 4 — "Атака Звездного Истребителя". С этого момента Ваша тренировка окончена и начинается боевое дежурство. В этом эпизоде Вам нужно будет уничтожить лазерные пушки и энергетические установки имперского корабля, и затем взорвать корабль. Здесь и далее игра демонстрирует "разумное" управление и сама разворачивает корабль к цели. Остерегайтесь TIE Fighter'ов.

Эпизод 5 — "Атака Татуина". База повстанцев на планете Татуин подверглась нападению. Теперь Вы летите в знакомом Вам каньоне, и задача — уничтожить все три корабля противника, прежде чем они сообщат об обнаружении базы. Затем уничтожьте вражескую технику.

Эпизод 6 — "Погоня в астероидах". Это Вам тоже знакомо. Истребляйте астероиды и TIE Fighter'ы.

Эпизод 7 — “Имперские автоматические разведчики”. Дарт Вейдер послал их, чтобы обнаружить все секретные базы. Ваша задача — лететь по лабиринту и уничтожать роботов.

Эпизод 8 — “Имперские машины”. Несмотря на уничтожение разведчиков, Империя обнаружила планету и базу повстанцев на ней. Тяжелые металлические уничтожающие машины опущены на поверхность. Вам нужно уничтожить все защитные щиты на машине. Уровень защищенности указан на индикаторе.

Эпизод 9 — “Штурмовики”. Повстанцы покинули базу, а Вас оставили один на один с отрядом имперских солдат. Вам нужно, постоянно отстреливаясь, пробраться к своему кораблю и покинуть планету. Перемещение из стороны в сторону производится отклонением джойстика (мышь) при удерживании нажатой кнопки.

Эпизод 10 — “Защита транспорта повстанцев”. Здесь нужно перестрелять несколько десятков вражеских кораблей.

Эпизод 11 — “Тренировка на планете Явин” сходна с первым и пятым эпизодами.

Эпизод 12 — “Атака TIE Fighter'ов”. Аналогична 10-му эпизоду.

Эпизод 13 — “На поверхности Звезды Смерти”. На бешеной скорости Вам нужно пролетать над поверхностью Звезды Смерти и уничтожать все объекты.

Эпизод 14 — “Лазерная пушка”. Подступ к тоннелю, через который можно взорвать станцию, заблокирован сверхмощной пушкой. Сначала нужно уничтожить защитные поля, а потом — все лучи энергетического питания установки.

Эпизод 15 — “Тоннель Звезды Смерти”. Этот последний эпизод состоит из двух частей. В первой надо пробраться по каналу, ведущему к цели, сквозь разные пушки и защитные поля. Цель — обеспечить прикрытие напарнику, несущему на борту протонные торпеды. Во второй же части — самому сбросить протонные торпеды прямо в отверстие. Это вызывает цепную реакцию, и Звезда Смерти взрывается.

После победы над имперской базой повстанцы наконец-то добились серьезного результата. Но надолго ли? Ведь Дарт Вейдер уцелел и теперь наполнен желанием отомстить. Быть может, скоро мы увидим продолжение игры.

Все управление осуществляется с помощью аналогового джойстика или мыши (в обоих случаях используется только первая кнопка). В течение полета Вы можете применять несколько клавиш. Клавиша “J” в любой момент выполняет калибровку джойстика, “Q” позволяет выйти из игры в ДОС. Пробел во время полета включает паузу. Клавишами “<”

и “>” можно настраивать яркость экрана. Клавиша “О” дает возможность выйти в нижеследующее меню и настроить параметры игры:

ROOKIE1 IS MALE/FEMALE — игрок мужчина/женщина;

MUSIC IS ON/OFF — музыка включена/выключена;

SFX AND VOICE IF ON/OFF — звуковые эффекты и речь включены/выключены;

DIALOGUE TEXT IS ON/OFF — текст переговоров включен/выключен;

CONTROLS ARE NORMAL/Y-FLIPPED — управление нормальное/перевернутое по оси Y;

VOLUME AT 100 PERCENT — уровень громкости 100%;

DIFFICULTY IS EASY/NORMAL/HARD — трудность игры легкая/средняя/сложная.

Пароли перехода на уровни для различных степеней трудности:

Легкая	Средняя	Сложная	
FALCON	BIGGS	ACKBAR	— уровни 1-6;
ANOAT	KAIBURR	FORNAX	— уровни 7-10;
YUZZEM	MYNOCK	BESPIN	— уровни 11-14;
BRIGIA	DAGOBAN	KESSEL	— уровень 15;
GREEDO	MIMBAN	ORGANA	— финальная сцена.

Вот, пожалуй, и все об этой прекрасной игре. Покупайте, наслаждайтесь, и пусть Сила будет с Вами!

М. Лопатин

RINGWORLD

H — Tsunami Media

G — 1992


O — 9,5 M6

M — VGA

Y — Keyboard, M

3 — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

Лично я советую играть в эту игру мышью... В этом случае управление предельно просто. Нажатие на правую клавишу мыши вызывает меню, в котором:

ГЛАЗ	— Посмотреть на предмет.
ЧЕЛОВЕК 	— Идти куда-либо.
РУКА	— Использовать что-либо или поднять предмет.
СЛОВА	— Поговорить с кем-либо.
СУНДУК	— Инвентаризация.
ВОЛНЫ	— Вызывает различные технические опции.

Смысл игры: предотвратить месть злобных кзинов (Гуманоидов-полутигров) миролюбивой расе Кукольников и разрушить супер — корабль кзинов... Игра создана по мотивам одноименного произведения Ларри Нивена.

Вы начинаете игру из дома Кзина.

Выберите иконку руки и используйте ее на луч. Вас встретит сам Кзин и потребует подтверждение вашим словам... Отдайте ему кольцо — пусть подавится. Но нет, он пригласит Вас войти. Приготовьтесь отразить атаку врагов. Когда убийца войдет, уничтожьте его (используйте на него пистолет). Быстро возьмите у него инфо диск. Идите на юг. Сядьте в флаер справа, обозначьте его как SLAVE. Сядьте в флаер слева, вставьте диск в дисковод, обозначьте флаер как MASTER. СТАРТ!

Космодром.

Пусть Кзин позаботится об охраннике. ТРЕВОГА!!! Убейте охранника-кзина.

Космос.

Посмотрите сценку и поговорите с Мирандой. Ей очень не нравятся Ваши намерения, и она попытается испортить систему управления... В разговоре с кзином выберите "I'll find her", а затем "No please you'll have to listen to me". Теперь установите вырванные провода. Поговорите с Сикером — кзином и выберите "We will have to get her on our side..." Теперь вставьте диск в дисковод справа от себя — под гипнозом Миранда полностью изменится и будет искренней и любящей. Отправляйтесь на Мир-кольцо.

Мир-кольцо.

После 30-ти секундной посадки (!) поговорите с племенем Каньона. Вам придется поговорить со священником. Ответьте: "The secret of the tech is a great mystery", "Taking to see the Sky-Mother' s..." Шеф захочет крепко бухнуть. Возвращайтесь на корабль и поднимитесь на второй этаж. Используйте распределитель пищи и возьмите из него эль ... Отдайте эль шефу. За этим последует поистине лучшая сцена за всю игру... Дочь шефа — великолепна! Прежде чем ее покинуть, возьмите со стены моток веревки. Выходите. Из комнаты шефа возьмите лестницу. Идите на улицу. С помощью лестницы заберитесь на крышу. Используйте веревку на камень и спускайтесь в яму слева, из которой меньше дымит. Посмотрите на карту на стене. Я Вам советую срисовать ее, она Вам понадобится. Идите на юг. Справа от Вас будет висеть неклеж (?), непременно нужно взять. Вылезайте из ямы. После долгого разговора Вам покажут святую святых (сейчас очень пригодится карта). Берите справа предметы и кладите их на круг как это обозначено на карте. Не забудьте положить

~~сам~~ неkläж. Последует очередная сцена... Вам остается только использовать сканнер на разбитый корабль. Вы закончили эту часть игры.

Катакомбы.

Поговорите с Сикером. Выберите "Why is it so difficult for you to accept my help". Сикер отправится в пещеру. Ох! Он и не знает, что его ждет.

Возвращайтесь на корабль, посмотрите сцену. Идите на 2й этаж. Зайдите в комнату направо и ~~возьмите~~ аптечку. Идите в пещеру за своим несчастным другом. Идите влево. УУПС! Вы упали в яму к какой-то непонятке.

Вы очнетесь в яме. Используйте аптечку на Сикера. Никакого результата. Возьмите кость справа. Вылезай — те из ямы, выход в левом верхнем углу. Аккуратно идите влево, обрежьте костью веревку. Упадите в яму еще раз и попробуйте выйти. После разговора вылезайте из ямы и следуйте за птицей. Теперь придется пострелять. Убейте одного из чудак~~ов~~. Толкните камень слева. Заходите. Слева возьмите статическую коробку. Выходите. Толкните камень на полу — Вы опять рядом с кзином. Отдайте ему остаток снадобья и быстро уходите... При разговоре с кукольником выберите "I don't know..." Теперь идите к компьютеру слева и получите информацию о статическом поле. Уходите на 1-й этаж и поговорите с Мирандой.

Солнечные цветы.

При разговоре с Сикером выберите "Launch the probe..." Далее последует ничем не примечательная аркада. Если Вы с ней ~~не~~ справляетесь, пусть это сделает Сикер.

Морские люди.

Идите на побережье и поговорите с чудаком. Возвращайтесь на корабль туда же, где Вы брали аптечку и оденьте акваланг. Возвращайтесь на побережье и заходите в воду. После долгого путешествия поговорите с Лордом Пориа. Возвращайтесь на корабль, снимите костюм и идите на 1й этаж. Слева нажмите на белую кнопку. Вы полетите в город.

Поговорите со стариком и пристрелите его, чтоб не возникало проблем. Со стола возьмите банку. Со стены слева — ключ, а с полки — кусок бумаги. Сейчас кликните на стул — это код. Кликните вправо 2, влево 4, вправо 3. Используйте ключ и возьмите переводчик. Выдерните пробку из бочки и налейте в банку зеленой жидкости. Уходите. На 1м этаже справа используйте компьютер и прекратите пробу. Упс! Вы получили механические руки. Выходите и отдайте чудаку все, что Вы недавно нашли, включая и зеленую жидкость. Он даст Вам статическую коробку.

Планета Кзинов.

Вы приземлитесь в новой зоне, где кзины управляют рабами. Поговорите с зеленым чудаком и возьмите одежду. Идите на запад. Оденьте одежду и продолжайте идти на запад, пока не дойдете до дворца. Поговорите с кузнецом. Возьмите немного сухой соломы на земле и идите на север. Идите на северо-восток и на юго-восток. Патриарх за трапезой. Посмотрите крутую сцену и идите: северо-запад, северо-восток. Войдите в покои патриарха, предварительно показав охраннику грязное белье владыки. Идите на север. Вы увидите статую. Дерните за стрелу справа — откроется тайник. Возьмите мечи и выходите. Используйте короткий меч на столб справа от двери — возьмите кусок статуи. Положите солому на кровать, возьмите свечу и подожгите солому. Выходите. Стражник почувствует запах дыма и очистит помещение. Смело идите на балкон и с помощью сканнера вызывайте Сикера.

Вы снова у племени каньона.

Используйте нейтрализатор статического поля на корабль. Выберите пульт управления слева. Вы должны подобрать комбинацию (это достаточно легко). Кликните на существо, дайте ему шлем, и он даст Вам магнитный ключ, который скоро пригодится. Используйте статическое поле на антиметр и возьмите два модуля. После схватки с инопланетным существом — возвращайтесь на корабль.

Когда вражеский корабль начнет в Вас стрелять — используйте модули, полученные на инопланетном корабле, на врага...

RISE OF THE ROBOTS

И — Mirage Technologies

Г — 1994

О — 75 M6 (CD-ROM)

М — SVGA

У — Keyboard, Joystick

З — Sound Blaster

П — i486SX-40, 1 Mb RAM, CD-ROM drive

“Восстание роботов” — это очень красивая игрушка на тему поединка с противником. На “Mortal Kombat”, конечно, не тянет, но все-таки есть свой плюс: пожалуй, в ней использована наилучшая графика на сегодняшний день — чувствуется, что создатели постарались, создавая трехмерные модели роботов. Некоторые из них по своей сложности превосходят модели динозавров, использовавшихся в фильме “Парк Юрского периода” — это действительно правда. Но, к сожалению, дальше графики дело не пошло, и сама игра — довольно скучная и не вызывающая особого азарта. Тем не менее, на хотьяву можно посмотреть на плоды компьютерной графики, особенно длинный вводный фильм в начале. Имеет-

ся возможность игры с другом, но эта функция явно не доделана — почему-то выбирать Вы можете только одного робота.

Для нормальной работы требуется 486-й процессор с рейтингом по Norton System Info не ниже 80, а также быстрая SVGA-карта с 512 Кб RAM и поддержкой стандарта VESA. Привод CD-ROM не обязателен, если у Вас есть 75 Мб на винчестере. Впрочем, и обладатели CD-ROM могут скопировать игру на жесткий диск для более быстрого доступа.

Если я Вас еще не отпугнул от игры, то для начала прочтите предысторию. Она у всех футуристических игр одинаковая — мрачная. Идет двадцать первый век, коммунизм кончился, а капитализм произвел на свет самообучающихся роботов. Интеллект машин стал настолько высоким, что они могли заменять людей во многих областях. Но только против одного бессилён электронный мозг роботов — это компьютерные вирусы. Именно они поразили несколько роботов, и те стали безумными. Для того, чтобы остановить взбесившиеся машины, люди сконструировали некое подобие Робокопа, только учитывая достижения будущего. На более мощную машину денег, по-видимому, не хватило, да и вооружать ее не сочли нужным. И теперь Вы будете управлять этим Робокопом по имени Киборг, а Вашей главной задачей является уничтожение завирусованных машин с помощью кулака и железной ступни.

И вот Вы выходите на поле боя. Управлять можно с клавиатуры, но если Вы не хотите сразу ее раздолбать, используйте джойстик — с ним и играть-то гораздо легче. Роботы имеют очень ограниченное число ударов, но зато могут управлять ~~их~~ силой. Для того, чтобы нанести удар, ~~нажм~~ите клавишу огня — ее удерживание приведет к наращиванию мощности. После чего нажмите одну ~~из~~ клавиш перемещения (либо комбинацию из двух ~~таких~~ клавиш) и одновременно с этим отпустите клавишу огня. Робот произведет удар. На этом все управление заканчивается.

Теперь о том, ~~чем~~ управлять. Если Вы играете джойстиком, то кнопка 1 — огонь, кнопка 2 — блок.

Управляющие ~~клавиши~~ на клавиатуре можно переопределять, но если Вы этого не сделали, то будут действовать в соответствии с приводимыми ~~ниже~~.

Первый игрок:

Q — прыжок вверх;

Z — приседание;

A/S — влево/вправо;

Alt — огонь;

Ctrl — блок.

Второй игрок:

Up — прыжок вверх;

Down — приседание;
Left/Right — влево/вправо;
Ins — огонь;
Enter — блок.

Теперь любителям пожелаем успехов в этой игре, а остальным — успехов в других играх — играйте и выигрывайте!

М. Лопатин

SEXONIX

И — Contact
Г — 1994
О — 860 K6
М — VGA
У — Keyboard

Очень интересная логически-аркадно-сексуальная игра.

На игровом поле скачут несколько шариков, а по периметру проносится один или больше квадратов. Это все — вредные создания.

Ваш квадратик, которым нужно управлять — желтого цвета. Его Вы перемещаете в любом направлении, вырезая на игровом поле различные куски. Вырезки меньшей площади пропадают, открывая часть женских достоинств. Когда открыто более половины картинki, все поле очищается и Вы видите... Ну, сами понимаете что.

Одна беда. Если на Ваш желтый квадратик наехал белый или след пересек шарик, до того как Вы выскочили на бордюр, жизнь теряется.

Управление:

Курсорными клавишами задается направление движения;

Space — остановка;

Esc — выход.

Мелочь.

Если запереть все шарики в небольших нишах, то очков получите гораздо больше.

SILVERBALL

И — Epic Megagames

Г — 1993

О — 2,4 Мб

М — VGA

У — Keyboard

З — Sound Blaster

Еще одна очен. неплохая версия "пинбола". Шарик катается по сильно пересеченному полю, а Вы с помощью двух рычагов пытаетесь не дать ему выскочить за пределы, зарабатывая все больше и больше очков.

После загрузки и просмотра заставок Вы попадаете в меню:

Select table (выбор поля);

1... 4 player (выбор количества игроков);

Demo (демонстрация);

Options (настройка конфигурации компьютера);

Credits (информация о создателях);

Quit to DOS (выход из игры).

Выбор в меню осуществляется с помощью курсорных клавиш, Space и Enter.

Выбрав первый пункт, Вы сможете начать игру (Play Game) или установить некоторые опции (Options):

— 3/5 balls (количество мячей);

— Angle High/Norm/Low (угол отскока мяча);

— Sound fx on/off (вкл/выкл музыки);

— Exit (возврат в основное меню).

Управление:

Space — оттягивание пружины для запуска шарика;

Left/Right — управление рычагами;

Esc — выход.

SIMON THE SORCERER

И — Adventure Soft

Г — 1993

О — 7,2 Мб

М — VGA

У — Mouse

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland

В описании будут употребляться некоторые сокращения:

П — двигаться вправо

Л — двигаться влево;

В — двигаться вниз;

Н — двигаться вверх;

ПВ — Тропа ведет в правый верхний угол экрана;

ЛВ — Тропа ведет в левый верхний угол экрана;

ПН — Тропа ведет в правый нижний угол экрана;

ЛН — Тропа ведет в левый нижний угол экрана.

Вы также можете использовать карту для быстрого перемещения по стране.

Вы начинаете игру из дома Калисто. Возьмите магнит (the magnet) с холодильника и ножницы из письменного стола. Выходите наружу (зайдите за дом Калисто — там большая куча навоза, запомните ее, она Вам еще пригодится)

Идите к кузнецу, возьмите кусок веревки и язычок от колокола (clapper). Можете даже и не напрягаться и не говорить с кузнецом, он настолько занят, что не скажет ни слова. Теперь используйте магнит на веревку — получится “удочка”.

Теперь идите в жилище друида. Рядом с его домом стоит лестница. Возьмите ее (ladder). Как она только уместилась в колпаке? Заходите в дом и возьмите: холодное лекарство (Cold remedy) со стола и сосуд (Speci ment jar), который стоит рядом с синим и красным сосудами на полке.

Зайдите в таверну “Бухой друид”. Возьмите коробок спичек рядом с выходом. Теперь используйте ножницы на пьяного друида и срежьте ему бороду (старый алкаш не проснется до конца игры) Выходите из деревни.

П-Н-П-П. (Вы находитесь у пня). Поговорите с прикольными древесными червями.

Н-Л. Вы пришли в Жилище Ведьм. Видите колодец? Покрутите ручку и достаньте ведро тухлой воды... Ее придется взять. Теперь идите вправо, пока не встретите Тролля и двух козлов. Лично я советую Вам послушать разговор. Сейчас Вы не можете пройти дальше, но это не беда. Используйте карту и телепортируйтесь в деревню... Вы стоите рядом с магазином.

Л-П-В-П. Вы у Мудрой Совы. Поговорите со старухой она — обронит перо. Возьмите его.

В процессе игры Вы можете возвращаться к сове и она будет давать Вам намеки, но если Вы пользуетесь этим описанием — сова не требуется.

Л-Н. Там сидит несчастный, но тупой варвар. Помогите бедняге. Его благодарности нет границ, а посему возьмите у него свисток. Используйте карту и возвращайтесь к мосту с троллем. Поговорите с троллем, пока он не отберет Ваш свисток и не дунет в него. За этим последует

прикольная сцена. Теперь Вы можете идти дальше. Не забудьте взять плакат.

П-П. Поговорите с Оффом насчет его бобов. Предложите ему полить их. Ага! У Вас даже есть вода, используйте ее. Оп! Вы утопили рассаду и пристыжено покидаете экран. Скорее возвращайтесь назад. Хм! Никого нет, одна лужа с бобами. Возьмите их.

П-ПН. Используйте язык от колокола с колокольчиком. Позвоните. После того, как оклемаетесь от удара, лезьте вверх. Там Вы встретитесь с Репалсером (Мутировавшая свинья). Поговорите с ней и поцелуйте уродину. **ВЫ ГЕРОЙ!!!** Теперь у Вас есть свинья. Выходите из башни.

Л-ПВ. Вы перед двумя водопадами. В левом нижнем углу экрана — лианы. Используйте их и спускайтесь вниз. Внизу сидит Горлум (Помните “Властелина Колец”?). Поговорите с ним. Используйте карту и возвращайтесь в деревню. Идите к небезызвестной куче навоза за домом Калипсо. Используйте на нее бобы и возьмите выросшую тыкву. Теперь идите к дому друида.

-Л. Вы у красивого дома с шоколадной дверью. Используйте свинью на дверь. Входите в дом. Возьмите обкуриватель для пчел и шляпу. Выходите. Используйте обкуриватель на улей и достаньте воск. Направляйтесь в “Бухого Друида”, поговорите с барменом, закажите выпить. Когда он исчезнет за прилавком, используйте воск на бочку с пивом, бармен даст Вам билет на бесплатный заказ пива. Выходите и посмотрите что можно взять. Используйте карту и отправляйтесь к сове.

-П-П-ПВ. Вы находитесь рядом с огромной дырой и, как бы глупо это ни звучало, **ПОГОВОРИТЕ** с дырой. Там сидит Индиана Джонс!!!

-П. Вы прибыли к подпольной шахте гномов (Центр леса). Поднимите камень перед пещерой, посмотрите на него поближе — теперь Вы знаете пароль. Оденьте бороду и проходите. Дайте пиво охраннику. Следуйте за ним. Используйте перо на спящего гнома. Он отодвинется, там будет ключ. Идите вверх и налево. Поговорите со средним гномом. Возьмите крюк, используйте ключ на дверь и войдите туда. Сделайте предложение гному и дайте ему “пивной ваучер” (не шахта, а сборище алкашей). Он Вам даст камень. Выходите из шахты.

-Л-В. Вы — у тяжелой двери. Возьмите лист бумаги.

-П-ПВ. Войдите в пещеру. Идите вправо, пока не дойдете до дома жабоподобного существа. Войдите в дом. О-О-О! Вам теперь есть что поесть. **ЧАВ-ЧАВ-ЧАВ.** Поговорите с жабой. Постарайтесь не обидеть жабу в ее день рожденья, так что съешьте тушенку. Во второй заход переложите тушенку в пустой сосуд. Вам дадут **ЕЩЕ** тушенки, и Вы **ДОЛЖНЫ** ее съесть. **УПС!** Вы съели всю еду в доме, и теперь жабенок умрет от голо-

да... Но нет, он отправился за новой партией (надеюсь, он больше не вернется). Теперь отодвиньте сундук и откройте потайную дверь. Входите. Да, здесь мы пока ничего сделать не можем, так что выходите из дома. Идите вправо, пока не дойдете до спящего гиганта. Телепортируйтесь в Центр леса.

-ПН-П. Вы встретите дровосека. Поговорите с ним и возьмите Металлоискатель. Отправляйтесь по карте в деревню. Зайдите в магазин и дайте список покупок (shopping list) продавцу(-цам). Из всех покупок Вам нужны: молоток и бутылка "white spirit". Теперь идите к торговцу-арабу и продайте ему кристалл за 20 золотых, не меньше. Возвращайтесь в магазин и покупайте, что хотели. В качестве бонуса Вы получаете гвоздь. Отправляйтесь к троллеву мосту.

-ЛВ. Поговорите с бардом. Ой! Вы не способны слушать ужасные трели его саксофона и уходите. Возвращайтесь назад, заткните саксофон тыжкой и заберите "инструмент". Телепортируйтесь к перекрестку дорог.

-ПВ-Вниз по лианам. Поговорите с Горлумом. Во время разговора выберите 1-е предложение и отдайте Горлumu жабыю тушенку. В безумной радости он отдаст Вам удочку, так что половите рыбку. По карте направляйтесь к спящему гиганту. Поиграйте на саксофоне, чтобы разбудить его. Идите дальше по упавшему дереву.

-П-П. Зайдите в пещеру дракона. Посмотрите сценку (жаль, что Вы не пожарник). Снова зайдите в пещеру и используйте на дракона холодное лекарство. ЕЩЕ РАЗ зайдите в пещеру и возьмите огнетушитель. Выходите. Используйте крюк на валун над пещерой. Залезайте наверх. Используйте удочку с магнитом на дырку и удите, пока не достанете 40 золотых. Спускайтесь.

-ПВ. Поднимите камень и пристально посмотрите на него. АГА! Идите направо, пока не придете к дереву с розовым пятном. ПОГОВОРИТЕ С ДЕРЕВОМ! Используйте отбеливатель "white spirit" на розовое пятно и поговорите с деревом еще раз, чтоб узнать волшебные слова. Отправляйтесь к спящему великану. Идите налево и используйте металлоискатель. ОЙ! Вы нашли, что искали. Идите к дыре Индианы Джонса и дайте ему камень с ископаемым (fossil). Черт! Нужно вытащить ископаемое. Отправляйтесь в деревню. ЭЙ! Там какая-то коробка. Используйте ее. Когда путешествие закончится, откройте коробку. Возьмите с пола крысинную кость. Загляните в коробку. Там будет Магическая книга. Посмотрите в нее и возьмите там лист бумаги. Используйте бумагу на дверь, а кость на замок. Достаньте бумагу. ОП! Там ключ. Используйте ключ на замок. Выходите. Возьмите ведро. Да, не забудьте одеть кольцо. Идите вниз. Откройте аппарат для пыток (Iron Maiden) и возьмите таблетки. Поговорите с друидом. Снимите кольцо и поговорите с ним еще

раз. Докажите ему свою невиновность и спросите его, не знает ли он, как убежать. Теперь используйте ведро на друида. В комнате есть очаг, достаньте из него головню и используйте на друида. Теперь зайдите в аппарат для пыток и ждите, пока не придет друид. Возьмите у друида пилу, используйте ее на решетку и выходите. Возвращайтесь в деревню и идите к кузнецу. Используйте камень (rock) с наковальней и вытащите ископаемое. Идите в дом к друиду и попросите его помочь. Конечно, старикан поможет Вам, но только в обмен на жабий яд. Отправляйтесь в центр леса.

-Л. Бросьте ископаемое в дыру и скажите, что Вы нашли его там же, где оставили металлоискатель. Идите сами в то же место.

Посмотрите на карту: великан-Л. Перед Вами очень нужна Вам руда. Берите ее и возвращайтесь к кузнецу. Он сделает из нее топор. Идите к дровосеку (Карта: Центр леса -ПН-П) и отдайте ему топор. Он будет на седьмом небе от счастья и убежит уничтожать деревья. Заходите в дом. Возьмите "кошки" (climbing pin). Используйте огнетушитель, чтобы потушить огонь в камине. Подвиньте крюк над камином и спускайтесь вниз. Внизу найдите кусок дерева для червей (mahogany). Отправляйтесь в Жабий дом... Зайдите в дом и заходите в потайную дверь.

-П. Прибейте гвоздем планку. Идите вправо до черепа. Видите цветы на черепе? Это ЖАБИЙ ЯД! Переместитесь к дому ведьмы.

-П-П. Идите к пеньку с червями. Поговорите с ними и отдайте им кусок дерева. Возвращайтесь в дом друида и отдайте ему Жабий яд. Друид даст Вам снадобье. Идите в дом Репалсера. Используйте волосы, чтобы залезть туда. Используйте червей на пол. Вы провалитесь, а там будет еще одна дыра. Воспользуйтесь лестницей и спуститесь вниз. Отворите гроб. А-А-А-А!!! Снова войдите в гробницу. Когда мумия выйдет, потяните за распутившийся конец бинта (Loose Bandage). Поднимите посох — теперь у Вас есть шанс стать настоящим волшебником. Возвращайтесь в деревню и идите в "Бухого друида". Идите в соседнюю комнату таверны. Там сидят 4 колдуна. Скажите им, что Вы хотите сделать что-нибудь, чтобы стать колдуном. Затем отдайте старым скупердям посох и деньги. Взамен Вы получите сумку волшебника (a wizkid wallet). Идите к дому ведьмы. Заходите внутрь. Возьмите метлу. Оп! Появилась ведьма. Вызовите ее на дуэль. Используйте заклинания, пока не победите старуху. Когда ведьма попытается Вас обмануть, используйте заклинание "abracadabra", превращайтесь в мышь и уходите в мышиную норку. Телепортируйтесь к пещере дракона.

-ПВ-П. Используйте "кошку" (climbing pin) на дырку и проходите. Поговорите со снежным человеком. Чтоб убрать его с дороги, съешьте таблетки (mints).

-П-П. Вы прибыли в замок Злобного Колдуна СОРДИДа. Используйте метлу и летите к замку. Выпейте Ваше снадобье. Вы можете войти. Внутри Вы встретите собаку. Она отнесет Вас в сад. У Вас должен остаться волосок. В саду возьмите камень и лист, а также спичку из ведра. Идите влево. Возьмите лилию. Используйте спичку на лилию, а лист на спичку. Теперь у Вас есть лодка. Используйте ее, чтобы достать семена недалеко от берега. Используйте волос на кран. Используйте камень на семена. Теперь у Вас есть масло. Используйте масло на кран, подвиньте волос. Садитесь в лодку и езжайте в левую сторону. Вы увидите жабу (наш знакомый друид? Нет, это его мать.) Справа от Вас — вода. Посмотрите на нее. ПОКА не трогайте головастика, а попробуйте пройти влево. Теперь поднимите головастика и поговорите с Жабой. Пригрозите ей, что превратите ее в головастика. Путь свободен!!! Поднимите гриб и съешьте его, чтоб обрести нормальные размеры. Возьмите ветку с правого дерева. Откройте дверь и войдите в башню. Естественно, найдется кто-то, кто не пустит Вас. Еще раз зайдите в башню и используйте ветку на резвый сундук. Возьмите копье и щит. Идите вниз. Возьмите коробку (chest). Используйте копье на череп. Возьмите его. Дерните за рычаг. Используйте коробку на рычаг. Дерните за рычаг еще раз. Хряк! Отодвиньте рычаг и возьмите свечи. Идите вверх. Вы в спальне Сордида. Возьмите с пола носок, книгу справа, мешочек с кровати и волшебную палочку с зеркала. Используйте носок с мешком, а мешок с дыркой. Поймали мышь? Отлично! Поговорите с зеркалом и идите наверх. Там два демона. Возьмите химикалии, используйте их на щит. Используйте щит на крюк. Возьмите книгу (у Вас 2 книги). Посмотрите на обе книги и идите вниз. Поговорите с зеркалом еще раз. Пошпионьте за демонами. Теперь Вы знаете их настоящие имена. Опять наверх. Говорите с демонами, пока не предложите им вернуться домой. Помогите им, и они расскажут, как пользоваться телепортером. Зайдите в телепортер и дуйте из башни. Вы находитесь в ЯМАХ. Поднимите камешек и деревяшку. Поговорите с клерком, и он даст Вам брошюрку. Загляните в нее. Там резинка. Используйте резинку на Дервяшку — получите рогатку. Используйте рогатку на звонок. УХ!!! Посмотрите сценку. Путь свободен! Возьмите коробок спичек с прилавка и идите направо. Возьмите ведро с мастикой и идите дальше. ОГО!!! Да здесь сам Сордид! Используйте волшебную палочку на колдуна. Теперь зажгите лаву спичками и используйте палочку на лаву. Вот вроде и все.

НЕ ТАК БЫСТРО, ПРИЯТЕЛЬ!!! Сордид ожил и дал достойный ответ. Возвращайтесь назад и используйте мастику на Сордида!

ВЫ ВЫИГРАЛИ!

SPACE PIRATES

И — American Laser Games

Г — 1994

О — ~~disk~~ CD-ROM

М — VGA

У — Mouse

З — Sound Blaster

П — 80386, CD-ROM drive

Поколение компьютерных игр перешло на новую ступень. Прimitивные игрушки отходят на задний план, и популярность приобретают настоящие видео игры. И теперь Вы сами можете оценить пробные шаги этого нового направления, сыграв разок в игру “Космические пираты”. Объем игры — 450 Мб, и эти мегабайты не потрачены впустую. Вы смотрите видеофильм и участвуете в нем — получается настоящее интерактивное видео! Наличие звуковой платы Sound Blaster обязательно. Дело не только в наслаждении — иногда Вам говорят что-то определенное, что нужно выполнить!

Эта игра отличается полным отсутствием интеллектуальности — все, что Вам нужно делать — это очень быстро стрелять. Но если Вы поклонник всем известной игры “Mad Dog McCree”, то от “Космических пиратов” получите гораздо большее удовольствие. Справедливости ради надо сказать, что все видеосъемки выполнены профессионально, и игра действительно затягивает. К тому же, “Космические пираты” очень хорошо развивают реакцию.

Предыстория игры следующая. Космические пираты под командованием Капитана Тэлona обнаглели настолько, что решили захватить ни много, ни мало — всю галактику. И даже начали выполнять свою мечту — взяли в плен корабль с высокопоставленными лицами, в число которых входит принцесса — весьма красивая девушка, которую Вам надо спасти. Второй Вашей задачей будет уничтожение космических кораблей пиратов и самого Капитана Тэлona.

Все действия выполняются мышью: нацеливание, выстрел и перезарядка бластера. Чтобы нацелиться, наведите перекрестие на мишень. Чтобы выстрелить, нажмите левую кнопку мыши. Это и есть все управление.

Ваш бластер может стрелять лишь только когда он имеет запас плазменных картриджей. Внизу экрана в середине указывается их количество. Когда мышь перемещается в нижний правый угол, то курсор приобретает вид бластера — это значит, что оружие готово к перезарядке. Щелкните правой кнопкой мыши, и бластер будет перезаряжен.

В нижней части экрана Вы также найдете табло со счетом, и еще — кнопку для выхода в меню, позволяющее: начинать новую игру, загрузить

жать и сохранять игру, выходить в ДОС и устанавливать сложность игры. Обратите внимание, что записывать можно только одну игру, но здесь и не требуется большее количество. В правой части экрана — три квадрата, обозначающих количество оставшихся жизней. За каждые набранные 1500 очков Вам дают еще одну жизнь (но все равно не более трех).

Вы должны убивать пиратов прежде, чем они выстрелят по Вам! А стреляют пираты крайне метко — убивают с первого выстрела. Но если Вы откроете огонь прежде, чем они достанут оружия, никакого эффекта не будет — таковы правила. В общем, в плане стрельбы игра несложная, за исключением момента, когда Вам нужно будет собрать три магических кристалла для оборудования корабля.

Смотрите, куда стреляете. Очень часто под выстрел будут попадаться невинные дружественные Вам люди. Убийство мирных граждан равносильно потере жизни.

Как правило, во всех компьютерных играх отрицательные герои — мужского пола. Здесь это правило не действует — девушек предостаточно. А красоток мне убивать было жалко — пока они не убили меня...

На этом и закончим описание этой игры — одной из самых простейших и вместе с тем одной из самых красивейших.

М. Лопатин

STREET FIGHTER II: The world warrior

И — SOFTSTAR

Г — 1993

О — 4.2 Мб

М — VGA

У — Keyboard

Неплохая аркадная игра, в которой Вам предстоит сразиться с восемью различными по мастерству и способам ведения поединка бойцами.

В файле SF2SETUP.EXE Вы можете установить желаемую конфигурацию компьютера и клавиши для бросков и ударов.

PUNCH 1, 2, 3, — разновидность ударов.

KICK 1, 2, 3, — разновидность бросков.

Все броски на земле и в воздухе действуют на близком расстоянии от противников.

RYU/KEN.

Удар снизу: Вперед, Вниз, Вперед, punch (применение разных PUNCH меняет размер удара).

Огненные шары (шаровые молнии): Вниз, Вперед, PUNCH (применение разных PUNCH меняет быстродействие).

Ураган ударов: Вниз, Назад, Kick (применение разных KICK меняет быстродействие или длину удара).

E. HONDA.

Удар головой в полете: Назад, Вперед, PUNCH (применение разных PUNCH, меняет длину или скорость удара)

"Сто рук": PUNCH, PUNCH, PUNCH. Сильный удар: Вниз, Наверх, Roundhouse.

Сжатие: Жестокий на близком расстоянии.

Бросок: удар вперед на близком расстоянии.

BLANKA.

Электричество: PUNCH, PUNCH, PUNCH (изменяющаяся длина от времени).

Шарик: Назад, Вперед, PUNCH (изменяющееся быстродействие/длина).

Вверх Шарик: Вниз, Наверх, Roundhouse.

Укус: Жестокий на близком расстоянии.

GUILE.

Акустический Гул: Назад, Вперед, PUNCH (изменение скорости).

Акустический Удар: Вниз, Наверх, Kick (изменяющаяся высота).

Bunny-Knee: Вперед, Передний Kick.

Воздушный бросок: Жестокий в воздухе.

CHUN-LI.

Ослепляющий Kick: Kick, Kick, Kick (изменяющаяся длина времени).

Щелчок над головой: Roundhouse когда противник вблизи.

Воздушный Бросок: Жестокий в воздухе.

Вертолетный Kick: Вниз, Наверх, Kick (изменяющиеся быстродействие или длина).

ZANGIEF.

Lotsa, бросок/сжатие: Нажимайте разные типы PUNCH на близком расстоянии.

Круговой PUNCH: PUNCH, PUNCH, PUNCH. (Тяжелые удары, прочная стойка на месте, жестокие удары).

DHALSIM. Nugie: Вперед на близком расстоянии.

Пламя: Назад, Вперед, PUNCH (Изменяющиеся длины времени).

Огонь: Вниз, Вперед, PUNCH (изменяющееся быстродействие).

Torpedoes: Круговая вертушка (Вы должны делать это в воздухе в то время, как противник близко).

Скольжение: Вниз, Kick.

TERESA IN THE HOUSE GUEST

И — Interactive Girls Club

Г — 1994

О — 4 M6

М — VGA

У — Mouse

З — PC Speaker

Это еще одна игра на тему раздевания девочек при помощи хороших поступков. Итак, сидите Вы однажды в своей уютной двухэтажной вилле, скучаете по женскому обществу, как вдруг... Дзинь! Кто-то звонит в дверь. Вы открываете, и на пороге — ох! Вот это девушка! Это Ваша давнишняя подружка Тереза, она случайно оказалась в этой местности и просит Вас пустить ее переночевать. Ура! Уже повезло! Может, удастся соблазнить ее на что-то более интимное? Если Вы хотите получить удовольствие по полной программе, следуйте следующим советам.

Помогите Терезе снять шубу. Ну вот, теперь можно начинать разговор. Спросите, нравятся ли ей книги, а потом предложите посмотреть эротический фильм. После окончания интересной сцены Тереза пойдет в ванную.

Вспомнив, что у Терезы завтра день рождения, Вы направляетесь в магазин за покупками. На выбор предоставлены семь вещей, из которых нужно выбрать три. Обязательно возьмите нижнее белье (Lingerie) — его нужно потом будет дарить первым, а затем, на выбор, шоколад, духи или жемчужные бусы.

Итак, Тереза вышла из ванной. Как она хороша! Сначала предложите Терезе выпить винца, а потом — лечь спать, но не вздумайте просить ее ложиться вместе с Вами!

Когда Тереза будет раздеваться, Вы можете наблюдать за ней (не более трех различных видов). Затем обязательно возьмите со столика будильник. Включите будильник (кнопка "On"), поставьте его на 9:30, затем нажмите кнопку "Set" и отправляйтесь спать.

Думая о Терезе, Вы не заметили, как прошла ночь. Зазвонил будильник, и радостная девушка проснулась. Пора нести подарки! Отдайте ей все, что Вы купили, начав с нижнего белья.

За проявленное терпение, доброту и благородство, Тереза награждает Вас незабываемой постельной сценой! Еще раз ура! Ведь к этому мы и стремились.

Если Вы играли точно по приведенной схеме, то должны заработать 100 очков, с чем Вас и поздравляем!

М. Лопатин

TETSAD

Довольно оригинальный “Тетрис”, написанный скорее всего русскими программистами в час скуки. Игра общается с Вами на русском языке, при этом юмористически комментируя некоторые Ваши действия. Кроме этого, своеобразным отличием от других тетрисов является наличие в стакане некоей живности, которую нельзя ни в коем случае придавить падающим блоком или запереть надолго в замкнутом пространстве. Если Вам попадется такая программка — смело копируйте ее к себе на компьютер и играйте. Она доставит массу удовольствия и позволит отдохнуть от однообразной рабочей рутины.

Управление в игре производится с помощью клавиш курсора, “Space” и “Enter”.

THE 7th GUEST

И — Trilobyte Software & Virgin Games

Г — 1993

О — 2 CD disks

М — VGA, SVGA

У — Mouse

З — AdLib, Sound Blaster, Roland, General MIDI, Pro Audio Spectrum

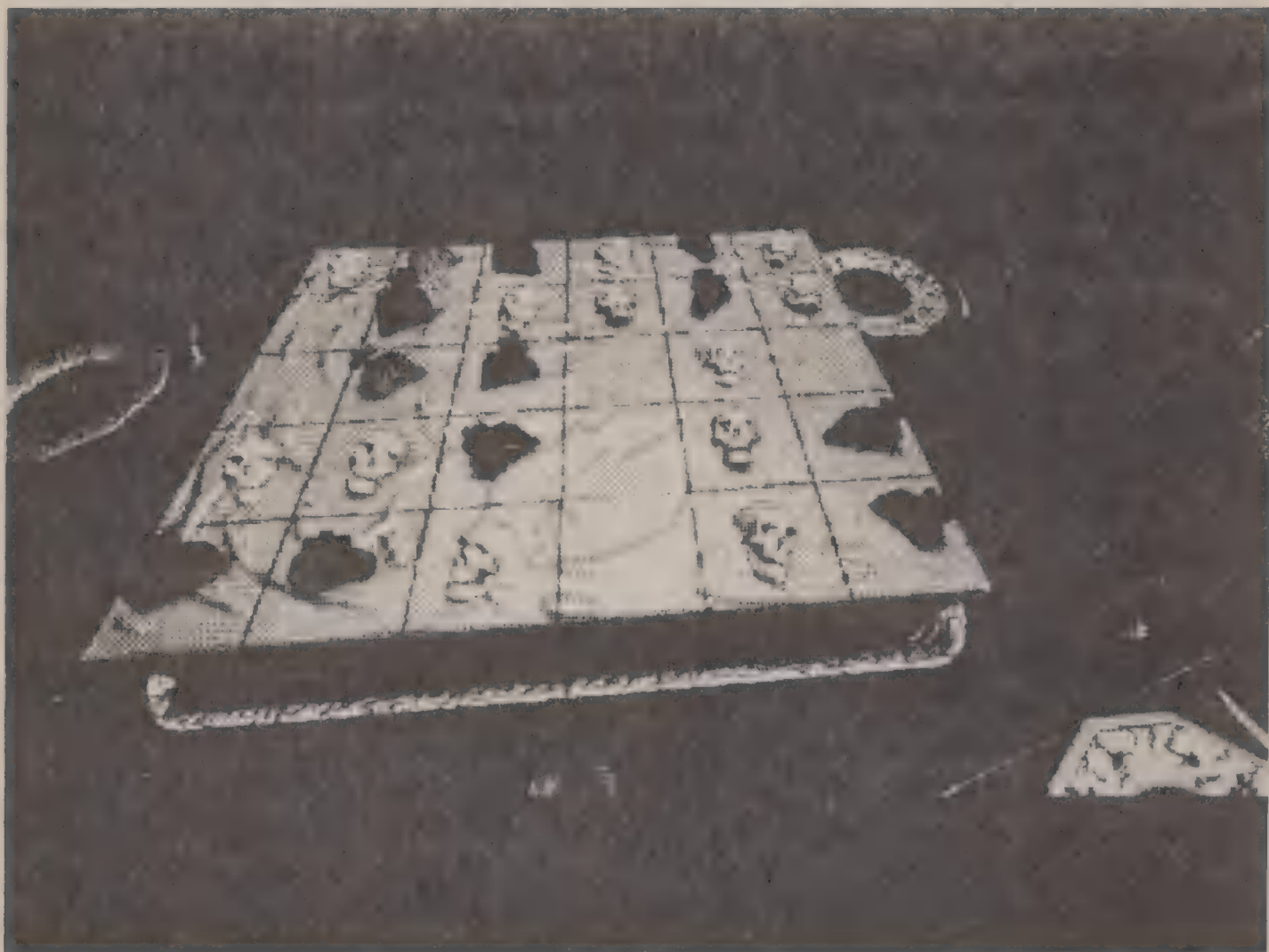
П — 80386, 2 Mb RAM, CD-ROM



1993 год был самым удачным в среде разработки игровых программ. В основном это были небольшие игры, не превышающие пары десятков мегабайт, и одновременно с ними возникло новое поколение игр — настоящих мультимедийных. Пожалуй, “7 гость” был первой из таких игр, которые действительно позволяют CD-ROM проявить все его возможности, в то время как сейчас большинство игр впустую расходует дисковое пространство.

“7 гость” — это одна из вершин мультимедийных игр, с великолепной красочной и четкой трехмерной графикой и настолько профессио-

нальным озвучиванием в плане как музыки, так и звуков, что дает фору практически всем остальным играм. Музыку хочется отметить особенно, потому что на втором диске записан целый альбом из 15 тематических мелодий. Несмотря на то, что уже прошло более двух лет с момента выхода "7 гостя", всего лишь несколько других игр могут похвастаться подобным внешним исполнением. Здесь вся обстановка так сильно действует на игрока, что иногда мурашки пробегают по коже — и именно по всем этим причинам игра уже так долго не покидает двадцатки лучших игр и не собирается стареть.



Про что эта игра? "7 гость" написан по сценарию известного автора триллеров М.Костелло и предлагает Вам целую серию головоломок, завязанных на мистическом сюжете. Предысторией игры является небольшой экскурс в жизнь злого кукольника Генри Стауфа, замешанного в жестоком убийстве одной женщины. После этого случая игрушки, которые он изготавливал, стали обладать дьявольской силой и несут гибель тем, кто их имеет. И вот однажды Стауф приглашает в свою усадьбу шесте-

рых не знакомых с ним людей, предложив им провести лишь одну ночь в доме и получить за это деньги, власть, исполнение желаний. Но на самом деле Стауф хочет захватить их души и стать бессмертным. Седьмой гость проникает в дом втайне от остальных, и его никто не видит. В течение игры все гости погибают, но лишь седьмой остается в живых, потому что управляет им Вы.



По ходу игры Вы встретите огромное количество головоломок из разных и практически всех областей человеческого мышления. Здесь есть пятнашки и лабиринты, расстановки предметов и составление фраз из букв, шахматы и логические игры, а также многое, многое другое. После решения той или иной загадки, составленной Стауфом, перед Вами разворачивается очередная часть сюжета, в которой Вы видите все кошмары, преследующие гостей.

Вы не видите своего лица, не знаете кто Вы, откуда и зачем. Единственное, что Вы получаете от персонажа — это его внутренний голос. Иногда он помогает находить правильный путь в решении той или иной

головоломки, иногда шепчет что-то таинственное, отчего еще более становится не по себе.

“7 гость” полностью контролируется мышью. Чтобы перемещаться по дому, Вам просто нужно двигать курсор по экрану: в доме существуют определенные точки, где возможны различные действия. Покачивающая рука скелета говорит о том, что Вы не нашли такую точку, кивающая — это почти всегда перемещение вперед или открывание дверей. Если Вы переместите курсор на левую или правую границу экрана, то рука станет манящей — это поворот в ту или иную сторону.

Маска говорит о том, что Вас ожидает анимационная сцена. Если Вы хотите просмотреть ее заново, то переведите курсор в низ экрана и щелкните мышью. Открывающиеся зубы говорят о том, что сейчас произойдет сверхъестественное событие: при этом случаются довольно странные и загадочные вещи. Пульсирующий мозг — это головоломка. Дьявольский глаз используется в головоломках, созданных Стауфом и размещенных по дому, чтобы забавлять его гостей.

Многие уголки дома недоступны до тех пор, пока Вы не решите какую-либо головоломку. Так, например, головоломка у входной двери не появится, если Вы не решите головоломку с тортом в столовой. Поэтому, как только Вы решите одну из загадок, еще раз проверьте всю комнату.

Дом Седьмого Гостя наполнен действительно сложными загадками. Для того, чтобы успешно завершить игру и избежать коварства Генри Стауфа, Вам необходимо решить их все. Один из секретов, который скрывает злой мастер — это правила головоломок. В большинстве случаев подсказку для понимания природы загадки Вам дает простой эксперимент с частями головоломки. Частично помогают разобраться промежуточные сцены. Но если же у Вас действительно ничего не получается, не впадайте в отчаяние — Стауф оставил в своей библиотеке колдовскую книгу, в которой содержатся подсказки по головоломкам.

Для того, чтобы получить помощь для задачи, которую Вы сейчас пытаетесь решить, пройдите в библиотеку и загляните в книгу, лежащую на столике. Когда Вы заглянете туда в первый раз, то получите объяснение цели данной головоломки. После получения подсказки Вы возвращаетесь к задаче. При втором обращении к книге Вы сможете прочитать более расширенную подсказку с намеками. После третьего обращения головоломка решается автоматически, но самого решения Вы так и не увидите. Это цена, которую Вы платите за использование книги, поэтому рекомендуется все же решать головоломки самим. После того, как решение найдено, Вы уже не имеете возможности заново заниматься той же головоломкой. Однако после того, как вся игра будет пройдена, Вы сможете в

открытую ходить по дому и решать любые головоломки, которые Вы хотите.

Для заправки: правила решения нескольких первых головоломок.

Торт “Кладбище” состоит из участков, на которых расположены могильные кресты, черепа и пустое пространство. Вам нужно вынимать по пять смежных кусков так, чтобы количество вынимаемых черепов соответствовало количеству могил.

“Пауки на звезде”. Из каждого конца звезды Вы можете выгонять по 2 паука, а затем их по лучу нужно перевести в другое место. Смысл в том, чтобы все концы звезды были заняты пауками.

“Марсианские каналы” содержат буквы, которые нужно соединить в предложение “Нет возможного пути”.

Меню, позволяющее Вам записывать игру, начинать заново, просматривать карту усадьбы и выходить в ДОС, появляется при перемещении курсора в верхнюю часть экрана.

Когда Вы оторветесь от игры, то, наверное, не раз будете слышать, как гремят костями скелеты в Вашем шкафу, как чавкающая каша в котелке превращается в посланника ада, как ходят мертвецы в безлунную ночь по могилам и ищут новые жертвы...

М.Лопатин

THE BIG RED ADVENTURE

И — Dynabyte & Core Design

Г — 1995

О — IBM M6

М — SVGA

У — Mouse

З — AdLib, Sound Blaster, General MIDI

П — 80386

Всегда забавно взглянуть на нашу страну глазами американцев, которые наслышаны о нас только из своих корявых радио и газет. До сих пор бедные американцы считают, что у нас по улицам ходят медведи, а по всему городу — километровые очереди за туалетной бумагой. Тем не менее, откуда-то они узнали, что группа убежденных коммунистов готовит план по свержению никому не нужной демократии, погубившей нашу страну, и возвращению к коммунистическому режиму.

А тем временем известный международный вор решил похитить из музея ценные экспонаты. И вот в первой части этой игры Вы и будете этим примитивным вором, который решил еще раз поработать мозгами и совершить нечистое дело. С этого момента начинается великолепный красочный квест.

В плане игры (особенно ее графической части) ребята из Core Design постарались. Картинки получились навроде комиксов, и, в общем, все персонажи выглядят дружелюбно и добро. Все наши известные мелодии, переложенные на игровой лад, звучат забавно.

Управление игрой осуществляется с помощью мыши. Чтобы выполнить какое-то действие или использовать имеющийся у Вас предмет, нажмите правую кнопку мыши и выберите соответствующую пиктограмму. Да, совместно использовать предметы нужно так: сначала выберите первый предмет, затем подведите курсор к персонажу, нажмите правую кнопку мыши и выберите второй предмет. Для выхода в меню, где можно управлять звуком и музыкой, записывать и загружать игру, а также выходить в ДОС, нажмите клавишу ESC. Кстати, если Вы взяли игру с диска "Crazy collection (5", то Вам в директории с игрой вручную придется создать поддиректорию SAVE.

Итак, сейчас Вы управляете вором по имени Даг Натс, и находитесь в номере гостиницы — так начинается первая часть игры. Возьмите пульт управления и включите с его помощью телевизор. Там идет реклама конкурса матрешек. Выключайте телевизор и берите из комнаты все предметы, которые можно взять: антенну от телевизора, фотокамеру, чемодан и компьютер. Откройте конверт и просмотрите все четыре фотографии. Откройте чемодан — оттуда Вы возьмете линейку и диктофон. Теперь покиньте номер. Прямо на выходе возьмите веревку. Отдайте ключ от номера портье и выходите на улицу.

Сначала займемся добычей денег, а то у нас их очень мало. За газетным ларьком стоят весы. С помощью антенны от телевизора выковыривайте из них монеты, пока не вытащите достаточное количество (но не более 96 рублей). Теперь можно затовариваться газетами. Купите их все — 5 штук. Чтобы покупать, нужно посмотреть на газету, а потом поговорить с хозяином ларька.

Теперь просмотрите все, что Вы купили — при этом из газет вываливается еще куча всяких вещей: билет, кассета и марка. Кассету сразу вставьте в диктофон для удобства. Билет предназначен для участия в шоу "Русская матрешка". Чтобы попасть на шоу, нужно ответить на три вопроса: количество букв "R" на банке с красной икрой, высота статуи Карла Маркса в банках "Водка-колы", масса сэндвича "Great Bear".

Теперь идите на Красную Площадь. В числе достопримечательностей есть одна явно нерусского происхождения — японец с камерой. Поговорите с ним. Затем дайте ему свою фотокамеру — японец сфотографирует Вас на фоне статуи. Посмотрите фотографию: в первый раз он не снимет крышку с объектива, поэтому дайте ему камеру во второй раз. Теперь изображение заслонено рукой, в третий раз он поведет камеру, а на

четвертый у нас нет пленки. Поэтому сходите к закусочной "McRomanov" и там рядом посмотрите на камеру, лежащую в машине "Чайка". Возьмите камеру и посмотрите, что у нее внутри. Конечно же, пленка! Зарядите ее в свою камеру. Заодно в закусочной купите банку "Vodka-cola" и гигантский сандвич "Great Bear". После этого повторите процесс с получением фотографии. Наконец-то японец делает правильный снимок. Померяйте линейкой высоту банки "Водка-колы".

Идите немного влево, где огромная очередь стоит в ГУМ за туалетной бумагой. Поговорите с человеком явно сибирского происхождения и попросите у него красную икру. Тот с радостью ее уступит, но только за рулон бумаги. Поэтому теперь отправимся на ее поиски.

Идите в парк Горького. Там, если постоять на месте, можно встретиться с торговцем, который продает бумагу за 100 рублей. Но у нас ~~их~~ может быть не более 96, поэтому в парке идите направо, где мальчик играет в электронную игру. Поговорив с ним, Вы узнаете, что он за свою игру просит 1000 рублей в залог. Но вместо них можно дать ему свой 586-й компьютер. Посмотрите на игру — теперь у Вас еще будет хитрый картридж. Отправляйтесь на Белорусский вокзал и вставьте картридж в банкомат. Теперь у Вас будет пухлая пачка денег. Вот такие вот у нас "друзья" американцы — только и обворовывают государство. Но ничего: мы у них уже столько программ украли... Зайдите на студию КГБ (рядом с вокзалом) и возьмите бумагу, лежащую перед секретаршей. Ладно, теперь у нас есть деньги для покупки туалетной бумаги в парке Горького. Купив бумагу, сменяйте ее на красную икру и посчитайте количество букв "R" на банке с икрой.

Осталось узнать ответ на третий вопрос: массу сандвича. Идите к весам и взвесьтесь на них. После этого съешьте сандвич и снова взвесьтесь. Все, все ответы мы узнали! Приклейте марку к конверту. Вернитесь в гостиницу и попросите у портье ручку. На билете напишите все ответы, положите его в конверт, на конверте напишите адрес. Пройдите к вокзалу и около входа опустите письмо в ящик. Теперь вернитесь в гостиницу и спросите у портье, не пришла ли для Вас какая-нибудь почта. Пришла! Это билет на шоу "Русская матрешка". Откройте конверт, и у Вас будет приглашение на шоу.

Отнесите приглашение в студию КГБ и покажите его секретарше. Она позволит Вам пройти на шоу. Там Вам зададут вопросы. В зависимости от того, как Вы ответите, Вам дадут либо ключ, которым можно открыть стоящую рядом матрешку, либо воздушный шар. Возьмите осветительный прибор. Если у Вас ключ, откройте матрешку и идите в секретный проход, по которому попадете в музей. Если у Вас воздушный

шар, вернитесь в номер, зайдите в туалет и оттуда совершите полет на шаре в музей.

Направьте осветительный прибор на фотоэлементы вокруг царской короны и включите свет. Теперь пройдите в комнату налево и включите диктофон. Резкий звук способствует тому, что полопаются стекла. Возьмите компьютер и алмазное кольцо, после чего вернитесь в первую комнату с короной. Разрежьте алмазом стекло... Тут Вы встретитесь с русским вором. Корона неожиданно уплыла, а Ваше имя теперь во всех газетах.

Подключите пульт дистанционного управления к диктофону — у Вас получится переходник, который подсоедините к компьютеру — будет терминал. Терминал подключите к телефону и наберите номер, который написан на бумажке, похищенной у секретарши в студии КГБ — получите кассету с записью. После этого идите к закусочной и поговорите с такими же жуликами — Алексом и Косом. Отдайте им кассету, а взамен они дадут Вам фальшивый паспорт. Идите на вокзал и поговорите с милиционерами. Вы покидаете Россию.

Начинается вторая часть приключения. Теперь Вы управляете матросом по имени Дино Бин, отставшим от своего корабля. С причала возьмите канат и рыболовную сеть. Сеть закиньте в море — Вы поймаете старый башмак. Идите в таверну. Возьмите со стола кружку и отнесите ее владельцу таверны — он нальет туда воды. Посмотрите список вин на столбике и выберите самое дорогое. Поговорите еще раз с владельцем и закажите это вино. Когда он пойдет за вином, заберите со стен таверны все предметы: штурвал, якорь, компас и меч-рыбу. Выходите и идите к цирку.

Если Вы не хотите платить цыганке Зельде 5 рублей, то поговорите с ней дважды, и дважды откажитесь верить в предсказания. Тогда она пригласит Вас в палатку, где можно узнать прошлое, настоящее или будущее. Когда Зельда уйдет, полностью очистите ее полки (череп, пузырьки и дыхательная трубка). Поговорите с попугаем, который хочет семечек, и выходите.

Идите дальше. Возьмите бочонок около шапито. Поговорите с факиром и предложите ему меч-рыбу. Он быстро откинет копыта. Заберите оба меча с его палатки и идите в магазин. Возьмите пилюли и покажите их продавцу (купите их). Положите пилюли в кружку с водой и выходите.

Идите направо и вверх, пока не попадете к снеговику, у которого заберите все: шарф, шляпу, нос и метлу. К метле сразу присоедините дыхательную трубку — получится удочка. Мечом прорубите лунку во льду и забросьте туда удочку. Теперь у Вас есть рыба. Вернитесь к причалу,

от которого Вы начинали, и дайте подвыпившему матросу раствор из таблеток. Поговорите с ним — он согласен дать Вам семечки в обмен на ром. Обмакните веревку в пузырек с названием “Невидимые чернила”. Теперь веревку, которая стала частично невидимой, опустите в бочку. Получится бочонок рома, который и отдайте матросу. Теперь откройте ящик и возьмите его. Отнесите семечки попугаю, а самого попугая — в таверну, капитану. Выходите.

Положите рыбу перед котом. Пока он будет на нее таращиться, схватите кота и отнесите его в таверну, а там покажите его собаке. Теперь собака будет Ваша. Выходите и идите к замерзшей реке. Присоедините оба меча к открытому ящику и положите получившиеся санки на лед. Пес доведет Вас до вокзала.

Около входа на вокзал снимите плакат и войдите внутрь. Найдите клетку с гориллой и покажите ей плакат. Горилла кинет в Вас бананом — поднимите его и идите к мисс Молотовой. Съешьте банан и говорите с Молотовой несколько раз, пока она не наймет Вас на работу охранником.

Теперь уже начинается третья часть приключения — Вы управляете Донной Фатале, ныне певицей, а в прошлом... Пройдите в бар (направо и до конца) и поговорите там со старыми знакомыми — Алексом и Косом. Они согласны вернуть компрометирующие фотографии в обмен на микрофильм, который находится у мисс Молотовой. Найдите купе номер 3 и войдите туда. Теперь Вы управляете Дагом.

Зайдите в бар — там сидит старый знакомый вор из России! После этого сходите в купе мисс Молотовой (номер 10) и поговорите с Дино.

Вы управляете Дино. Идите в бар, и, поговорив с барменом, Вы получите чашку кофе. Отнесите ее хозяйке. После того, как она уйдет в ванную, возьмите бутылку и передайте ее Дагу. Потрепите с Дагом (скажите, что теперь его очередь работать) — тогда Вы будете управлять Дагом.

В роли Дага отдайте бутылку Донне. Теперь переключитесь на Донну и пройдите в бар. Там поговорите с вором, а когда он пригласит Вас в номер, насыпьте из бутылки, которую Вам дал Даг, сонные пилюли в шампанское. Вор заснет. Откройте гардероб и посмотрите на рубашку. Вы должны увидеть число. После этого возьмите из чемодана очки, с кровати — подушку и одеяло, и выходите.

Отдайте очки и одеяло Дагу. Теперь управляйте Дагом. Поговорите с билетным контролером — он хочет сигару. Поэтому идите в бар и попросите сигару у Алекса и Коса. Они Вам ее дадут, но за 100 рублей, которых у Вас нет. Вернитесь к Донне и попросите ее достать деньги.

Донна идет в купе номер 6 и говорит со своим продюсером. Он даст Вам пачку денег. Идите к Дагу и переговорите с ним. Теперь направляйтесь в бар (Даг уже там) и предложите мисс Молотовой сыграть в карты. Поскольку Вы видите отражение карт в очках, которые у Дага, то быстро ее обыграете. Вернитесь в купе номер 3.

Переключитесь на Дага. Идите в бар и купите сигару. Отнесите сигару контролеру. Ему еще надо и зажигалку. Поэтому опять вернитесь в бар и пройдите вниз. Попросите зажигалку у Маурицио. Отнесите зажигалку контролеру, и, пока он будет затягиваться, заберите у него ключи. Опять вернитесь в конец поезда и с помощью ключей откройте дверь на крышу. По крыше пройдите к началу поезда (багажный вагон). Привяжите одеяло к металлической двери, спуститесь по нему и откройте дверь. Вы находитесь в багажном помещении. Откройте сундучок с короной (комбинацию для сундука Вам должна была сообщить Донна, если это не так, откройте дверь и поговорите с ней еще раз). Заберите корону, откройте ключами дверь и идите к Дино.

Переключитесь на Дино, зайдите в туалет — там Вы возьмете кольцо мисс Молотовой. Отдайте кольцо Дагу (бедный Дино не знает, с кем он связался). Теперь Даг относит кольцо Донне, та открывает кольцо (в нем микрофильм) и относит микрофильм Алексу и Косу. Ребята отдают фотографии...

В этот момент поезд останавливают, Донну похищают, и начинается последняя, четвертая часть большого красного приключения.

Теперь Вы управляете парой — Даг и Дино. Начнем с поиска следов человеческого обитания. Идите на три экрана направо, затем вниз. Вы должны оказаться перед мостом. Дино должен последовательно перетащить три булыжника и скинуть их в реку, чтобы получился импровизированный мост. Идите в деревню, там найдите палатку цыганки Зельды и войдите в нее. Зельда говорит, что нужны некоторые снадобья, чтобы спасти Донну. Прочтите список снадобий, который она Вам даст, после чего выходите. Дальше начинайте обход достопримечательностей по нижеследующей, наиболее оптимальной, схеме.

С крыш двух домов отломайте все сосульки (5 штук) и снимите лампу-фонарь. Теперь идите на кладбище, там возьмите кости и бутылку. Используя лампу на бутылку, Вы избавите ее от свечи. Отдайте бутылку человеку, который копает могилу и поговорите с ним.

Переключитесь на Дино и идите дальше (влево). Возьмите тряпку с поленницы и палку. Покажите старому человеку музыкальную шкатулку, и он заснет. Снимите с него очки и опять идите дальше (вниз). Отломайте водосточную трубу и вставьте в нее линзы от очков — у Вас получится подозрная труба.

Теперь, переключившись на Дага, вернитесь к колокольной башне. Возьмите камень прямо около нее. Воткните все сосульки в башню и залезьте по ним наверх. Ударьте камнем по колоколу — прилетит летучая мышь, которую Дино должен поймать при помощи тряпки. Посмотрите в подзорную трубу.

Выберите Дага и спуститесь вниз, потом выйдите в деревню и идите вверх — в темный лес. В лесу найдите дупло, загляните в него и заберите семечки. Теперь отыщите виллу злого доктора (надо идти вправо). Выньте зуб из головы льва и идите к Зельде. Отдайте ей все нужные компоненты: семена подсолнуха, зуб льва, кости мертвеца и крылья летучей мыши. Цыганка дает Вам зелье, с помощью которого можно проникнуть на виллу. Идите туда...

Теперь Вы вновь управляете Донной. Возьмите пульверизатор, разорвите подушку и вытащите оттуда перо. Откройте дверь (три раза). Посмотрите на потолок — там Вы обнаружите люк. Залезьте на чердак. Возьмите чучело вороны, бутылку с хлороформом и пластинку, которую заправьте в граммофон. Спуститесь вниз и перелейте хлороформ в пульверизатор, после чего брызните им в охранника. Теперь Вы свободны.

Спуститесь вниз и зайдите в комнату. Попробуйте взять бюст. Он разобьется, но кусочек все равно можно взять. Не забудьте прихватить фрукты и горшок с цветком. Теперь идите дальше — в лабораторию доктора. Возьмите со стола ручку и дневник (его прочтите), а из шкафа — книгу (тоже прочтите). Посмотрите в глаз скелета и вытащите оттуда ключ. Ключом откройте стеклянную дверцу шкафа и возьмите там банку. Подойдите к пепельнице в виде черепа на столе и поместите туда: перо, фрукты и банку. Получится оживляющее зелье. Наберите его в ручку, а потом с помощью ручки начините зельем чучело вороны. Посмотрите на маятник — под ним скопилась куча железных опилок. Возьмите опилки и высыпьте их на пластинку.

Теперь вернитесь в свою комнату. Откройте окно и выпшвырните туда горшок с цветком — Вы прибьете охранника. Теперь поднимитесь наверх. Мелом, получившимся из разбитого бюста, начертите символ на полу. Поставьте в него ворону, а в граммофон — пластинку. Чучело превратится в живую зомбированную птицу. Идите в спальню доктора и поговорите с вороной. Она принесет Вам ключи от входной двери. Спуститесь вниз и откройте дверь...

Тем временем доктор оживляет Владимира Ильича Ленина, который теперь считает, что капитализм не так уж плох, и становится... телезвездой! А наши герои садятся на верблюда и отправляются в теплые страны на поиски новых приключений!

М.Лопатин

THE ELDER SCROLLS: ARENA

И — Bethesda Softworks

Г — 1994

О — 21 Мб

М — VGA

У — Keyboard+Mouse

З — Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultra Sound, Roland

П — i486DX2/66, 4 Мб RAM

Данная игра относится к классу ролевых, но смешана с настоящим трехмерным действием — поэтому я затрудняюсь в определении конкретного типа. Она не столь сложна, как известный “Eye Of Beholder”, а сделана великолепно: окружающий мир представлен наиболее реалистично из всех современных игр. Правда, платой за это являются следующие требования к аппаратуре: 486-й (на 386-м работает очень медленно) процессор и 4 Мб ОЗУ. Но тем не менее, даже если Вам не нравятся ролевые игры в целом, эта доставит удовольствие в любом случае, так как не требует сложного контроля над ситуацией.

История Арены — история печали. В течение многих столетий шла война, пока власть не захватил некий негодяй Тибер Септим. Он объявил себя Императором и установил разбойничью власть. Горечь войны обрушилась на население. На этой земле, где смерть и жизнь были лишь сторонами монеты, подбрасываемой руками убийцы Тибера, люди не могли больше оставаться. Они были вынуждены покинуть родные места, приносящие теперь лишь горечь и страдания, и переселиться на сохраненную неприкоснутой землю под названием Арена. Но и сюда проникли руки самозванца Императора. И теперь людская надежда на мирную жизнь поднялась в небо на хрупких крыльях... Но законный Император, способный восстановить порядок, тоже есть, ■ Вы единственный знаете, что он спрятан злым королевским магом по имени Ягар Тарн в другом измерении. В это измерение настоящий Император перенесен с помощью волшебного Жезла, который Тарн сразу же разбил на восемь частей после проделанной работы. Как Вы поняли, ответственность за судьбу Арены ложится на Вас — Вы должны отыскать все восемь частей волшебного Жезла, победить злого колдуна ■ и восстановить справедливость.

Под Ваше командование попадает всего один персонаж. При загрузке программы ■ и выборе новой игры Вам ■■ выбор предлагаются два метода выбора персонажа: “Generate” и “Select”. В первом случае Вам задают несколько вопросов с вариантами ответов на них. В зависимости от того, как Вы отвечаете, и будет определен Ваш тип характера, и сгенерирован подходящий персонаж. Во втором случае Вы просто выбираете се-

бе героя из предложенного списка. Чтобы немножко Вам помочь, приведем краткие характеристики классов персонажей.

Acrobat — акробат. Не отличается большой силой, однако достаточно наделен природой и плане умственных способностей. Не владеет магией.

Archer — стрелок. Владеет огромной силой, вынослив, хорошо использует оружие. Не блещет особым интеллектом и не применяет магических заклинаний.

Assassin — ассассин, убийца. Этот персонаж и умен и силен, в некоторой мере. Остальные качества не блещут. Волшебство не применяет.

Barbarian — варвар. Посильнее, чем предыдущий, но соответственно и поглупее. Удача не всегда на его стороне, да и магией он не владеет.

Bard — бард. Не самый сильный, но довольно умный, однако имеет невысокий уровень здоровья. Умеет применять волшебные заклинания.

Battlemage — маг-воин. Силен, владеет магией, однако не сильный в плане здоровья.

Burglar — вор-взломщик. Самый одаренный персонаж по всем показателям! И хотя он не использует магию, остальных характеристик ему хватает сполна.

Healer — целитель. Владеет огромной силой, но не умом. Несмотря на название, отличается незавидным здоровьем, но умеет применять волшебство.

Knight — рыцарь. Некий “усредненный” персонаж, однако достаточно ловкий и здоровый. Магией не пользуется.

Mage — маг. По своим характеристикам похож на рыцаря, но очень удачлив, не очень здоров, а уж магией наделен в достаточной степени!

Monk — монах. Он сильный и выносливый. Однако этот избыток компенсирует не самый высокий интеллект и отсутствие возможности применения волшебства.

Nightblade — ночной разбойник. Достаточно сильный и совершенный персонаж. Может применять волшебные заклинания.

Ranger — странник. В общем, довольно средний персонаж. Отличается крепким здоровьем, но не владеет магией.

Rogue — жулик. Очень сильный, остальные качества — средние. Не умеет использовать волшебство.

Sorcerer — колдун. Сильный и ловкий, умный и удачливый. Вот только несмотря на свое название, магию еще не познал.

Spellswor — воин-использователь заклинаний. Не столь мудрый, как остальные, но довольно удачливый. Магию свободно использует.

Thief — вор. Слабый персонаж, но зато очень умный! Волшебству пока что не научился.

Warrior — воин. Тоже одаренный персонаж, особенно в плане интеллекта и силы. К тому же имеет крепкое здоровье, но при этом не использует магию.

Однако все вышесказанное не всегда верно изначально, так как очки распределяются случайным образом! Впоследствии, все возможности существенно возрастают. Не все персонажи равнозначны по своим возможностям, но можно сказать, что те, кто использует магию, как правило, сильнее. От выбора персонажа зависит и ход игры, и каждый из них имеет свой путь для завершения цели.

После выбора желаемого персонажа Вас просят ввести Ваше имя и указать пол (это мудрое введение, так как обычно в играх игрок подразумевается мужчиной). И, наконец, местность, которая будет считаться Вашим домом.

Итак, класс персонажа выбран. Следующая картинка показывает все его характеристики, которые Вы можете несколько корректировать на свой вкус при помощи имеющихся у Вас дополнительных очков. Их смысл следующий:

STR (strength) — сила. Эта способность важна в основном для “дерущихся” персонажей, и не столь существенна для тех, кто использует заклинания.

INT (intelligence) — интеллект. В противоположность силе, интеллект важен для применения магии и не особенно требуется в обычном бою. Еще интеллект нужен ворами, чтобы успешно открывать замки и т.д.

WIL (willpower) — сила воли. Влияет на успешный исход боя.

AGI (agility) — ловкость. Черта, важная в бою.

SPD (speed) — скорость. Пожалуй, данная способность пригодится всем игрокам — ведь быстро бегать приходится и когда ломается оружие, и когда кончаются силы для применения заклинаний.

END (endurance) — выносливость. Это в основном сказывается на показателе усталости Вашего персонажа.

PER (personality) — Ваша индивидуальность. При увеличении индивидуальности будет возрастать Ваш божий дар и обаяние (charisma), что сказывается на взаимоотношениях с другими людьми.

LUC (luck) — удача. Чем выше этот показатель, тем чаще Вам будет просто везти! Бывает же, что когда враг заносит над Вами меч, с ним случается инфаркт, и Вы остаетесь в живых!

После распределения всех дополнительных очков нажмите кнопку “Done”, а затем, нажимая на голову персонажа, выберите себе подходящее лицо.

Теперь и начинается сама игра. Вам предстоит пройти несколько совершенно отличающихся друг от друга уровней, где нужно делать что-то для того, чтобы этот уровень завершить.

Игровой экран имеет следующий вид. Верхняя часть — поле Вашего обзора, не нуждается в пояснении. Нижняя зона состоит из Вашего изображения, шкалы энергии, иконок и поля магических предметов.

Когда Вы щелкаете мышью на свой портрет, то попадаете в меню, где на первой странице можете просмотреть все свои характеристики, количество золота, степень усталости и прочее; на второй же странице производится манипуляция с предметами. Этот процесс рассмотрим поподробнее. Итак, Вы видите список предметов, которые Вы несете. Желтым цветом обозначены предметы, которые Вы можете использовать (оружие, броня). Когда Вы щелкаете на предмете левой кнопкой мыши, он становится используемым (например, Вы одеваете сапоги или берете в руки меч), и его название становится более ярким, а на изображении человека появляется данный предмет. Правая кнопка мыши выдает информацию о предмете. Красным цветом обозначены предметы, которые либо сломаны, либо Ваш персонаж не может использовать (например, ассассин может использовать только кожаные доспехи, и никакие иные). Такие вещи можно выбрасывать по команде "Drop", чтобы не утруждать себя переносом бесполезных тяжестей. А можно и не выбрасывать, чтобы потом продать. Голубой цвет названия указывает на магический предмет. Цифры, расположенные вокруг различных частей тела, показывают Вам уровень защиты (брони) на том или ином участке. Чем этот показатель ниже, тем броня сильнее.

Еще из предметов Вам будут доступны зелья (potion), которые при использовании восстанавливают тот или иной жизненный параметр: здоровье, усталость, магию. Правда, есть и такие зелья, которые производят обратный эффект, и также существуют зелья, выполняющие волшебные функции (полет, невидимость и прочее). Различные кольца, ремни, амулеты и прочее дают какие-то дополнительные функции — увеличение характеристик, мощности брони и тому подобного. Вы можете носить одновременно только один предмет своего класса, поэтому их нужно одевать в зависимости от предстоящей ситуации.

Кнопка "Spellbook" выводит перечень доступных Вам заклинаний. При указании конкретного заклинания Вам выдается полная информация о нем. Как и в любой другой ролевой игре, сила и количество заклинаний возрастает вместе с уровнем персонажа. Заклинания бывают не только уничтожающие врага, но и лечащие Ваше тело, очищающие душу и еще много всяких.

Вернемся к игровому экрану. Шкала энергии состоит из трех столбиков. Первый, зеленый показывает уровень жизненной силы. Если он опасно низок, то фон Вашего изображения из синего становится красным. Второй, красный — это степень Вашей усталости. Когда Вы ходите (или плывете) по воде, этот столбик опускается особенно быстро. Третий, синий, показывает уровень магической энергии. Если он недостаточно высок, то Вы не можете использовать заклинания. А поскольку не все персонажи владеют магией, не пугайтесь, если Вы увидите его пустым.

Восемь иконок обозначают разные действия.

Иконка с перекрещенными мечами — достать/убрать оружие. Понятно, что если Вы ходите по насыщенному врагами подземелью, оружие нужно всегда держать перед собой; но когда Вы хотите побеседовать с мирным населением, не вздумайте пугать их — жители боятся вооруженных людей и сразу убегут. С клавиатуры эта иконка Вызывается клавишей “А”.

Иконка с картой — чрезвычайно полезная функция в ролевых играх; она показывает карту текущего уровня. В зависимости от уровня, Вам доступно изображение либо всей местности полностью, либо только тех мест, в которых Вы побывали. Карта прокручивается в четырех направлениях, если Вы нажимаете на буквы N, S, E, W. Когда Вы щелкаете пером на определенном участке карты, то можете оставить текстовую пометку (например, название места). На клавиатуре — клавиша “М”.

Рука с монетой — стащить какой-либо предмет. Какой ужас — при помощи этой функции Вы можете обворовывать мирных жителей! Оставим эту возможность на Вашей игровой совести — если только Вы не играете за воровующего персонажа. С клавиатуры можно воровать клавишей “Р”.

Змея выдает информацию о времени, Вашем здоровье, массе переносимого груза и месте нахождения. Аналог на клавиатуре — “S”.

Мерцающий камень — это список заклинаний, которые Вы можете использовать. Если Ваш персонаж не владеет магией, то данная иконка заблокирована. В обратном случае на правый экран выводится список заклинаний, из которого Вы можете выбрать все, что надо. После этого необходимо будет указать того, против кого Вы хотите применить данное заклинание, и если Вашей магической силы достаточно, то результат будет очевиден. На клавиатуре это клавиша “С”.

Иконка с книгой — это Ваш походный дневник, который можно как просто почитать, так и распечатать на принтере. Дневник начинает заполняться в городе, когда Вы выполняете работу. С клавиатуры вызывается клавишей “L”.

Рука с волшебным предметом выводит в правое окно список магических предметов. Даже если Ваш персонаж не владеет магией, он может применить некоторые (далеко не все) предметы против врага. Такие магические вещи не требуют произнесения заклинания, а вырабатывают его сами. Другие предметы позволяют Вам поправлять здоровье и прочее. Предметы имеют ограниченный запас таких энергетических зарядок (charges); количество оставшихся Вы можете узнать, просматривая информацию о предмете. Аналог на клавиатуре — клавиша "U".

Костер — по этой команде наш персонаж отдыхает. Отдых нужен для того, чтобы поправить свое здоровье, или просто, чтобы убить время. В первом случае, Вы должны выбрать пункт "Until fully healed" ("До полного исцеления"), а во втором — "Camp for a while ..." ("Отдохнуть до определенной поры") и ввести количество часов, которое Вы хотите потратить на отдых. Еще отдых нужен для того, чтобы дожидаться врагов и убить их, а себе забрать то, что они оставят Вам в качестве трофея. На клавиатуре — клавиша "R".

Все перемещения производятся при помощи мыши. Когда Вы подводите ее курсор к границе экрана, то он принимает вид стрелки. Чем больше изогнута стрелка, тем круче будет поворот (колеблется от прямого перемещения до кругового и разворота на месте). При одновременном нажатии обеих кнопок мыши (при убранном оружии) или клавиши "J" Ваш персонаж подпрыгивает. Прыжок помогает преодолевать рвы без падения в них.

А теперь самый главный момент — как драться. Во-первых, нужно активизировать оружие. А теперь попробуйте нажать правую кнопку мыши, и, не отпуская ее, быстро провести курсором по экрану. Видите — оружие повторяет Вашу траекторию. В зависимости от направления, в котором Вы перемещаете мышь, доступны несколько ударов — сбоку, наотмашь и тычок снизу. В принципе, по силе удара они равнозначны. Конечно, когда Вы используете лук, то для выстрела Вам не надо двигать мышь, а достаточно просто щелкнуть правой кнопкой.

Еще один вопрос — для чего нужно поджидать врагов? Все очень просто — чтобы забирать у них полезные предметы. Конечно, Вы будете находить и обычные клады и "залежи" вооружения, однако их для продуктивной игры недостаточно. А вот враги имеют кое-что получше, чем просто валяющиеся на пути предметы. Если Вы наберете слишком много оружия, то это только хорошо, так как все предметы можно продать и получить неплохие деньги.

А теперь начнем первый уровень. Цель его — выбраться из подземелья; выход представляет из себя магические ворота-телепортатор синего цвета. А пока пройдите по камере, в которой Вы находитесь, и по-

попробуйте попрактиковаться в использовании оружия. Вы наткнетесь на рубиновый ключ, который добрый охранник забыл в Вашей камере. Берите его и открывайте дверь. С этого момента начинаются Ваши блуждания по лабиринту. Смотрите почаще на карту. Красными точками на ней обозначены двери (некоторые могут быть скрытыми и открываться либо произвольно, либо при нажатии на такую дверь), синими — вода, серыми — ниши, а зеленой — ворота, цель Ваших блужданий. Рекомендую исследовать лабиринт полностью и отлупить наибольшее число врагов, чтобы получить мощное вооружение. Ниши в лабиринте предназначены исключительно для отдыха — в этих местах враги не могут Вас унюхать. Однако помните, что Вы не можете отдыхать, когда поблизости находятся враги. В качестве врагов здесь Вам будут встречаться крысы (не имеют полезных предметов), гоблины, человеко-ящер (может парализовывать) — это все легко убивающиеся создания, а также девушка и парень — эти уже покруче и посильнее (к тому же они могут стрелять в Вас шаровыми молниями), но и трофеев оставляют больше. Когда Вы плывете в воде, следите за уровнем усталости. По мере увеличения очков и Вашей опытности Вам будет присваиваться очередной уровень персонажа и даваться дополнительное количество премиальных очков для изменения характеристик персонажа, которые Вы можете использовать на свой вкус.

Итак, выход из подземелья найден, и теперь Вы попадаете на второй уровень приключений — в город. Это выглядит впечатляюще. Попробуйте выйти из него и побродить по прилегающим окрестностям — леса, поля, озера, мосты, огороды, кладбища и прочее сделаны так натурально, что создается эффект виртуальной действительности, и игра уже становится не игрой, а приближенной к жизни моделью городка.

Здесь Вам будут попадаться еще более разнообразные враги, но как с ними поступать, Вы уже знаете, поэтому пойдем дальше. В городе действуют свои правила. К примеру, отдыхать просто на улице Вы не можете — это нужно делать либо в гостинице, либо за пределами городской стены, то есть попросту в лесу. Поэтому для начала найдите себе гостиницу. Хозяин заведения представляет из себя человека, вытирающего тарелки, однако не торопитесь сразу завязывать с ним разговор. Сначала поговорите с другими людьми, находящимися там же: они могут посоветовать, например, какую комнату следует заказывать.

Но это упрощенный вариант разговора. На улице же Вам будет попадаться большое количество людей, разговоры с которыми очень важны. Меню для разговора со случайными людьми имеет вид: "Who are you?" — спросить имя, "Where is ..." — спросить, где находится нужный Вам объект (магазин, храм и т.д.), "Rumors" — слухи ("General" — общие, "Work" — о работе), "Exit" — выход из разговора. Здесь важны

функции определения места и слухи. Общие слухи дают информацию о городской жизни, однако более важными являются слухи о работе — ведь, выполняя поручения, Вы можете заработать деньги. Работа предлагается разная, но в качестве примера можно привести такую ситуацию. Вам сообщают, что хозяин такого-то трактира ищет работника. Вы приходите в этот трактир и подходите к хозяину, а он сразу же излагает суть дела. Например, он забыл в какой-то церкви некий религиозный предмет и просит Вас сходить туда и забрать его, причем отводит на это какое-то конкретное время. Если Вы согласны, то просто идите в церковь и подойдите к монаху, который возвратит предмет. Теперь Вы должны принести эту вещь хозяину и получить свои денежки.

Вернемся теперь к заказу комнаты в гостинице, а точнее, к хозяину заведения. Во-первых, у него Вы можете купить выпивки (“Buy drinks”), во-вторых — узнать слухи. Однако, Вы пришли сюда не совсем за этим, поэтому закажите лучше комнату (“Get a room”). Указав тип комнаты (одноместная, двухместная, королевская и т.д.) и сообщив число дней, которое Вы хотите провести здесь, платите деньги — и комната Ваша, спите в ней спокойно. Еще есть хитрая возможность проникнуть в комнату, не заплатив (“Sneak into a room”). Однако, если Ваш персонаж не умеет этого делать (не вор), то такие действия предпринимать не стоит, потому что хозяин срочно вызывает отлично вооруженных людей.

Самое время, чтобы на Вас обратил внимание правитель городка, живущий во дворце (Palace). Когда Вы с ним поговорите, то он скажет, что желает, чтобы Вы оставались какое-то время в городке и активно участвовали в общественной жизни.

Помимо гостиниц и дворца, в городе расположены магазины, управляемые кузнецом — производителем оружия. В таких магазинах (Store) Вы имеете возможность купить (“Buy”), продать (“Sell”), починить (“Repair”) и украсть (“Steal”) оружие или броню. Починка требует не только денег, но и времени, причем длительного. Похищение оружия, как и самовольное проникновение в комнаты, карается (если Вы не умеете воровать, то не пытайтесь). Покупка и продажа сопровождаются возможностью поторговаться при сделке (“Counter”). Кузнец допускает довольно значительные отклонения от изначальной стоимости, даже до 30%. Долгая торговля приводит к тому, что кузнец вообще не захочет продавать (покупать) предмет, поэтому вовремя приобретайте его (“Accept”) или отказывайтесь (“Reject”). Вы увидите, что в числе обычных предметов есть еще и магические, дающие дополнительные очки для увеличения той или иной характеристики персонажа, либо вызывающие определенные заклинания (точнее, магические эффекты). Соответственно, такие

предметы стоят значительно дороже (и покупаются магические предметы тоже дороже).

В городе Вы также найдете очень важное здание — гильдию магов (Mages Guild), где можно приобрести (“Buy”) различные зелья (“Potion”) и волшебные предметы (“Magic items”), а также распознать магию (“Detect magic”) в предметах, имеющихся у Вас. В церквях (храмах) можно выполнять пожертвование денег (“Bless”), производить лечение (“Cure”) и исцеление (“Heal”).

Чтобы начать продвигаться в игре, Вы должны получить видение, из которого Вы узнаете, в каком месте находится очередная часть Жезла. Второе: очень важно для игры выслушивать общие слухи. С их помощью Вы будете продвигаться к главной цели. За деньги Вам могут сообщить, например, о месте нахождения карты местности, где содержится часть Жезла. Возможность об этом услышать возрастает с увеличением уровня персонажа. К сожалению, об этих предметах нельзя сказать конкретнее, так как игра всегда проходит по-разному, но общее направление одинаково. После того, как Вы узнаете о части Жезла, в городе делать нечего! Все попытки найти работу приводят к нулевому результату. Для успешных поисков Вам нужно будет выбраться из города и исследовать прилегающие территории. На карте области важные для Вас места обозначены ярко-красной точкой. Там будут попадаться очень интересные постройки — темные дома, наполненные леденящими кровь звуками, заброшенные храмы, склепы и прочее. В таких домах есть двери, которые, возможно, Ваш персонаж не сможет открыть, используя свой интеллект. Однако обратите внимание на очень важную фразу: все дверные замки просто взламываются при использовании на них оружия! Правда, иногда за такое действие Вам приходится сражаться с охраной, но это возникает обычно в городе.

Когда Вы ходите по зданиям, то в комнатах будете находить разные трофеи — оружие, броню, деньги. Интересно, что если Вы уходите с этажа, а потом возвращаетесь обратно, то эти призы опять регенерируются (но уже становятся другими). Таким образом, не выходя из дома, можно стать миллионером.

Цель посещения подобных построек — разная у разных персонажей, но чаще всего она состоит в поисках каких-нибудь старинных рукописей, карт (может быть, у Вашего персонажа ход игры будет совершенно другим). Все эти предметы помогут найти восемь частей волшебного Жезла! Как только в Ваши руки попадет искомый Жезл, считайте, что Вы победили врагов и спасли королевство! Дело только за малым — воплотить это в реальность. Для перемещения с использованием карты Вам

сначала нужно будет выбрать пункт назначения (деревню, городок и прочее).

Но и на этом игра не кончается! Однако если Вы дошли до этого момента, то, мне кажется, без проблем справитесь с главной задачей и победите колдуна. Я лишь хочу пожелать Вам успеха в этой интереснейшей игре, и не пугайтесь периодически возникающей однообразности. Кто попробовал играть в "Арену", тот вряд ли оторвется от нее на полпути — сюжет не позволяет!

М.Лопатин

THE HORDE

И — Toys For Bob

Г — 1993, 94

О — 14 Мб или диск CD-ROM

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — Sound Blaster, Gravis Ultra Sound

П — 80386, 4 Мб RAM

Игра "Орда" — один из шедевров, созданных для IBM PC. Если рассматривать тип игры, то здесь Вы найдете и стратегию, и действие, и даже экономические основы. Причем если в предыдущих играх такого плана, где все смешано в кучу, сюжет получался убогий и занудный, то здесь все прекрасно — пожалуй, упрекнуть в чем-то создателей невозможно. Графика, звук и юмор — на высшей отметке. Даже монстры не вызывают чувства отвращения, а наоборот, в чем-то симпатичны. Что касается звукового оформления, то здесь профессионально озвучено все что можно — и звуки природы, и диалоги, и вой монстров.

Исторические сведения. Давным-давно, в далеком-далеком и мирном королевстве, хорошие и добрые люди спокойно работали на благо общества. Но пришла вдруг Орда хордлингов. Эти твари начисто лишены любых инстинктов, кроме одного — побольше нажраться. Поэтому они глотают все, что попадет под руку — людей, овощи, деревянные и каменные постройки, коров... Плохо стало народу, но справились все-таки люди с ордой. И зажили они счастливо под руководством любимого короля Винтропа. Но у всякого сказочного короля всегда под боком пригрет какой-нибудь особенный злодей — есть он и здесь: главный казначей и главный вор страны Кронус Маэлор. Естественно, он хотел захватить власть в королевстве, и законный король — большая помеха, и Маэлор замыслил недоброе — натравить Орду монстров на короля... Однажды во время обеда король Винтроп подавился куском пищи, да так серь-

езно, что чуть не отдал богу душу. Вовремя подоспевший слуга Чонси стукнул Винтропа по спине, и кусок покинул глотку короля. И все бы ничего, но вылетевший кусок попал в лицо Маэлору. Такой смертельной обиды Маэлор никогда не простит. А добрый король назначил Чонси главным защитником и подарил ему свой волшебный меч. Да вдобавок еще послал его управлять захирелой деревней Шимто. Но злобный Кро- нус Маэлор в это время не дремал и договорился с хордлингами насчет разорения королевства...

Теперь все попадает в Ваши руки. Главная задача разделяется на три: постройка защиты для деревни, выращивание урожая для получения прибыли и, наконец, открытая борьба с голодными созданиями. Хорд- линги нападают с постоянной периодичностью — раз за сезон года (на компьютере это время проходит за две минуты). За это время Вам необходимо обрабатывать почву, выращивать растения, заботиться о животных — это только для получения денежной прибыли. Деньги будут расходо- ваться в следующем сезоне еще и на постройку заборов, ловушек и проче- го противомонстрового оборудования. В конце каждого года Вы обязаны будете заплатить налог в королевскую казну. Причем сумму Вам называют заранее, поэтому Вы должны готовиться к предстоящему “грабежу”. Законы суровы. Неуплата налога равносильна смерти. Обратите внима- ние, что сумма налога всегда растет.

Итак, в нижнем правом углу Вы видите пиктограмму песочных часов и информационный квадрат. Часы показывают время, оставшееся до прихода тварей. Как только весь песок высыплется, сработает будиль- ник у хордлингов, и Орда тут же прибежит разорять все, что Вы с таким трудом построили.

Деньги зарабатываются Вашим трудом — Вы должны не только покупать что-либо, приносящее прибыль, но защищать людей, коров и урожай. Чем больше Вы спасете людей, тем больше помощников будет выращивать урожай. А чем больше урожай, тем больше и денег.

Как заработать побольше денег? Делайте выгодные покупки. Са- мой выгодной является корова — она всегда отрабатывает деньги, кото- рые за нее были уплачены: стоит \$100, а за каждый сезон приносит по \$25. Корову в целях безопасности нужно помещать в удаленных, либо хо- рошо защищенных местах. Еще один момент: она постоянно кушает тра- ву, и если травы достаточно, то видно, как она качает головой и машет хвостом. Если корова стоит неподвижно, а под ней серые камни, то ее нужно перегнать на другой участок. Особенное значение это имеет в том случае, если рядом стоят несколько коров.

Наем рыцарей или лучников тоже можно назвать удачной тратой денег, но не во всех случаях. Рыцари и не думают бегать за хордлингами,

а дерутся только с теми, кто находится рядом. Справедливости ради, правда, надо сказать, что бьют рыцари сильно (способны убить любого), и ставить их возле коров очень правильно! Лучники же стреляют стрелами, не особенно действующими на тварей, но зато радиус действия велик. Конечно, если Вы управляете большой территорией, а денег у Вас завались, то полезно ставить охрану около важных объектов, типа тех же самых коров. В обычных же случаях лучше положиться на Чонси и его волшебный меч. Не забывайте, что, во-первых, наемники требуют плату за каждый сезон, а во-вторых, их тоже могут слопать (несмотря на то, что рыцарь фактически является для хордлингов консервной банкой).

Еще один способ заработать деньги в Вашей первой подкомандной деревне Шимто — вырубить все окрестные деревья. За каждое дерево Вы получите хоть небольшую, но все же сумму. Но в других деревнях некоторые деревья, наоборот, очень важны либо для Вашего здоровья, либо для окультуривания почвы.

Все, за что Вы платили деньги, можно успешно продать за ту же сумму. Для этого просто щелкните пиктограммой “Dig” на объекте, с которым хотите расстаться. Единственное, за что Вы не сможете вернуть деньги — рытье каналов. Следует обратить внимание, что Вам нужно будет продать все, что можно, включая коров, когда подойдет срок попрощаться с управляемой деревней и перейти в следующую. Дело в том, что коровы не ходят за Вами на новое место жительства, а деньги — это совсем другое, носите их куда хотите — никто не отнимет.

Развитие деревни происходит несколько лет (3 года для Шимто, 4 для Альбурги, 5 для Буузала, 6 для Кар Ньяр и 7 для Веша). Переход в следующую деревню разрешается только тогда, когда та, которую Вы опекаете, станет хорошо развитой, а монстры не захотят соваться не в свою тарелку. В конце каждого года Вы можете сохранить игру, а также побывать в городе и совершить необходимые покупки (точнее, получить возможность сделать их позднее) — оружие, специфические предметы или наем воинов. Под конец правления, зимой последнего года, обязательно продайте все, что можно продать!

Поговорим теперь о монстрах, с которыми Вам предстоит сражаться. Несмотря на то, что существует несколько классов тварей, у них есть общие черты: все они красного цвета, хотят жрать и имеют куриные мозги. Как правило, хордлинги атакуют не поодиночке, а несколькими стаями. Итак, с кем же Вы столкнетесь (в порядке возрастания силы); названия условные:

Волки — самые примитивные и самые многочисленные. Типичные представители Орды — глупые, не особенно быстрые, не особенно сильные. Похожи на волка своей мордой.

Каннибалы — очень неприятные создания, так как очень быстро движутся и мгновенно пожирают все что можно и что нельзя. Предпочитают разыскивать что-то вкусное, чем тратить время на разбирание построек.

Крокодилы — тоже довольно типичные и очень симпатичные персонажи. Как настоящие крокодилы, они сделаны из такого нежного красного мяса, что не тонут в воде, и по земле ходят медленно.

Пигмеи — маленькие, действительно похожи на пигмеев. Имеют трубки, из которых выплевывают отравленные (?) дротики. Особенно любят прятаться в кронах деревьев и постреливать оттуда из своих трубок.

Колдуны — раза в два поумнее остальных хордлингов. Испускают огненные шары, могут телепортироваться в другое место, а еще могут оживлять погибших сородичей, используя колдовство на их трупах. Еще одна неприятность: колдуны способны заколдовывать Ваших наемников, и те будут стрелять в Чонси! Такой “очарованный” человек обозначен белыми звездочками вокруг головы. Чтобы вернуть воина в реальность, достаточно ударить его мечом.

Кроты — перемещаются в основном в песке. Они способны с огромной скоростью прокапывать путь в любом месте, но совершенно беспомощны против канав с водой — там они, наверное, боятся утонуть, поэтому ни за что не полезут в воду. Живут в пустыне.

Главари — очень опасные создания. Они считаются вожаками стаи, и это действительно так — несмотря на то, что движутся они крайне медленно, эти твари очень устойчивы к ранениям. А если сами ударят, то от пары таких ударов можно и умереть (забирают 40 единиц энергии)! Отличительной чертой этого класса хордлингов является полное отсутствие разума. Они никогда не будут обходить какое-то препятствие, а упрямо прут вперед. Если при этом тварь наткнется на стену, то будет лезть через нее, пока не сломает. В эти моменты можно попытаться ее достать.

Снежные люди — эти Вам попадутся в конце, так как живут в северной части страны, но при этом они очень опасны, когда кидают снежки и снежные комья. По комплекции равносильны предыдущему классу монстров, но ходят быстрее. Слабо подвержены действию дракона.

Слабые монстры погибают от одного удара мечом; при этом даже можно убить несколько тварей. Другое дело — главари и снежные люди. Чтобы убить начальника Орды, нужно нанести по крайней мере 7-8 ударов мечом, отскакивая после того, как только тварь повернется к Вам. Главное — не приближаться вплотную, так как только при тесном контакте хордлинг сможет нанести Вам удар! При некоторой сноровке можно совершенно безопасно наносить до пяти ударов! Кстати, не забывайте

следить за здоровьем Чонси — оно показывается в информационном квадрате.

Специфичные хордлинги появляются на соответствующих территориях. Вам будут доступны пять различных видов территории.

Деревня Шимто в райском местечке. Здесь Вы встретитесь только с первыми двумя классами тварей, почти всегда нападающих с севера. Еще на Вас периодически будут нападать главари. Рубите деревья, осваивайте управление.

Лесная местность Альбурга похожа на предыдущую, но здесь нельзя вырубать лес. На этой территории Вы встретитесь с пигмеями и колдунами. Не забывайте выкапывать паразитический красный корень. Второй способ справиться с корнем — затоптать его, когда начнется бойня с хордлингами. Коров лучше всего ставить на острове, ограниченном двойным водным пространством! Сажайте деревья! Если Вы не потеряете ни одного дерева, то получите в подарок от лесной феи сапоги-скороходы.

Болота Буузала — сажайте деревья! Купите много коров, обнесите поселение каменной стеной, заключите контракт с лучниками и ждите. Еще одна подсказка: обратите свой взор на болота. Когда болотная жаба нырнет в воду в некотором месте, то Вы всегда сможете там откопать лопатой клад размером 50-300 золотых. Когда карта местности откроется на достаточном пространстве, Вы увидите на ней две каменные стрелки. На пересечении стрелок (куда они указывают) копните в болоте — и Вы найдете волшебную флейту!

Пустыня Кар-Ньяр — здесь Вы познакомитесь с кротоми — они могут и лягаться и бодаться. Не забудьте сразу заплатить за дракона, и он сделает всю Вашу работу — только не вздумайте запускать его в деревне! В плане развития местности прокапывайте водные каналы и сажайте около них деревья. Дополнительные деньги иногда можно получить из желудка убитого главаря хордлингов. В пустыне Вы найдете захирелое растение (тонкий длинный стебель; похоже на сорняк, который выкапывают студенты на колхозных грядках). Но если Вы проведете к нему воду, оно мгновенно превратится в чудесное дерево. Лягушки, которые там обитают, попросят их накормить. Найдите три предмета, которые лежат на поверхности пустыни: зеленое мясо, синий фрукт и фиолетовые орехи. Когда Вы положите эту пищу около дерева, лягушки дадут Вам огненный трезубец!

В северной части королевства, называемой *Веш*, в первые несколько лет Вы практически не будете иметь никакого дохода. Поэтому несколько тысяч золотых (3-8 в зависимости от Вашего опыта) Вы должны прихватить с собой. Снег растапливается бомбами, драконом или коро-

вами. Копать каналы можно только летом. Дополнительных секретов не обнаружено.

Когда монстры разберут какую-нибудь постройку, то оттуда они почти всегда достают людей и проглатывают (то же касается и коров). В течение примерно 5 секунд тварь будет переваривать пищу — в этот момент она просто стоит и поглаживает распухший живот. За это время Вы можете освободить съеденную жертву, просто убив хордлинга, но если тот успеет рыгнуть и побежит по своим дальнейшим делам, то человек пропал навсегда.

Что же Вы будете использовать для защиты от монстров? Во-первых, всевозможные ловушки и защитные сооружения. Ямы с шипами, заборы, каменные стены и рвы с водой действуют по-разному на различные классы хордлингов. Ямы с шипами эффективны против всех типов монстров, кроме двух последних. Кстати, если Вы создадите ров с водой вокруг всей деревни, то полностью оградите себя от посягательства пустынных жителей монстров-кротов. К тому же в нем могут утонуть и другие классы тварей. Чтобы создать ров, надо копать так, чтобы каждый последующий участок прилегал к предыдущему, заполненному водой.

Вторая категория оборонной техники — это конкретно оружие. Сначала у Вас есть только *волшебный меч*, и это вещь неплохая. Избегайте только ненужного махания мечом, иначе у Вас закружится голова, и Вы потеряете время. Почти вся остальная техника средневековья покупается за свои кровные. Вы встретитесь со следующими вещами:

Мясо со специями — издает особый аромат, отвлекающий хордлингов от ценных построек. Стойте сами рядом с местом сбрасывания мяса, либо ставьте туда охранника. Из той же серии Вам доступна *флейта*, которая привлекает тварей в нужное место. Флейта — очень эффективная вещь, особенно если Вы применяете ее рядом с парой рыцарей.

Бомба — если монстр коснется бомбы, то она взорвется и разнесет врага на куски. Также бомбы можно использовать для растапливания снега на северных территориях. Сюда же можно отнести *огнемёт* (очень слабое действие и неудобство пользования) и *дракона*, сжигающего все в пределах экрана (Вы можете при этом перемещаться по всей территории, и дракон будет работать). Как и бомба, дракон годится для растапливания снега.

Телепортационное кольцо и *сапоги-сороходы* помогают Вам быстро перемещаться в нужные места.

Булава и *трезубец* — мощные орудия, при их использовании можно с одного раза убить любую тварь. Трезубец убивает хордлингов по карте, но наносит значительные повреждения местности. Булава — хоть

и дорогая, но очень эффективная вещь, которая дает Вам еще и временную неуязвимость.

Последняя полезная вещь — *лечащий камень*, во время битвы восстанавливающий Ваше здоровье.

В бою оружие тоже требует денег, которые с помощью специальной карточки переводятся в магическую энергию.

Последняя подсказка: иногда, в то время как Вы занимаетесь строительством и покупками, Вы можете видеть, как твари прокапывают нору в центре деревни. Я считаю, что ее не стоит засыпать. Дело в том, что когда начнется война, из норы сразу вылезут несколько тварей, и Вы сможете перебить их одним ударом — никуда даже бегать не надо.

Это были основные моменты и советы по самой игре, а теперь несколько слов об управлении. "Орда", пожалуй, единственная игра, где удобно управлять любым устройством, но я предпочитал мышь.

Правая кнопка мыши (клавиша Space, кнопка 2 джойстика) — переход в меню выбора построек/покупок. После этого горизонтальным перемещением влево/вправо Вы выбираете нужную вещь и щелкаете левой кнопкой мыши (клавиша Enter, кнопка 1 джойстика). Перемещение вверх/вниз выдает Вам схематическое представление местности и возвращает к обычному изображению. На карте Вы можете производить такие же действия, как и на обычном виде местности. При боевых действиях управление сохраняется, только вместо обычных предметов Вы перебираете доступное оружие.

Когда Вы планируете совершить покупку, то видите ее стоимость, а также имеющуюся в наличии сумму. Если покупка невозможна, то картинка с ее изображением имеет серый цвет.

Если Вы хотите ускорить ход времени, либо Вам просто хочется подраться, выберите пиктограмму, обозначающую красного хордлинга. Тогда Вы сразу же перейдете к военным действиям.

Остальные клавиши:

F1 — пауза;

F2 — загрузка записанной игры (записываться можно только в городе);

F3 — меню настройки звука, детализовки и выход из игры.

И даже конец этой игры очень впечатляющий — оказывается, Кронус Мазлор затеял все это неспроста, ведь он — король... Догадайтесь сами.

М.Лопатин

THE LION KING

И — Virgin / Disney

Г — 1994

О — 3833 K6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — 80386DX, 4 Mb RAM

Да-да, эта игра сделана по мотивам одного из самых известных диснеевских мультфильмов “Король Лев”. И ее создателям есть чем гордиться. Если обычно изображение на экране компьютера проигрывает аналогичному в мультфильме, то здесь все сделано великолепно. Главный герой нарисован на редкость точно, но истинный конек этой игры — анимация: такой тщательной и плавной могут похвастаться лишь считанные игры. Конечно, игрушка сделана для детей, но посмотреть ее (а, может, и поместить в коллекцию), по-моему, стоит всем.

Как Вы уже, возможно, догадались, целью игры является обеспечение процветающей жизни подрастающему львенку. Львенку, который при Вас же вырастает настолько, что перестает быть ребенком и превращается в большого льва. Но и для взрослого зверя существует достаточно врагов, поэтому играющему придется оберегать даже такое животное. Итак, Царь Природы, спешите на помощь Царю Зверей! Или так: Ребенок Царя Природы, спешите на помощь Ребенку Царя Зверей!

Запускайте игру. Не забудьте в меню “Options” — “Difficulty” — “Easy” установить легкий уровень игры: тогда у Вас будет 9 жизней, а не три. Запись игры, к сожалению, не предусмотрена, а начинать заново под силу не каждому. Да и музыку советую выключить — она хоть и приятная, но очень быстро надоедает из-за однообразности.

На игровом экране есть три обозначения. Цифра внизу показывает количество оставшихся жизней. Индикатор слева — силу рычания (она возрастает со временем), индикатор справа — жизненную энергию (состоит из 4-х частей).

Добро пожаловать в джунгли! Ваша игра начинается именно в них. Как видите, у нашего львенка детство тяжелое. Ладно там ящерица или дикобраз — каждая букашка норовит обидеть малыша! Правда, и малыш не льком шит, и коготки у него острые. Все просто — он может запрыгивать сверху на врагов. Силы прыжка с высоты хватает, чтобы устранить врага с пути. Однако не со всеми так просто. Попробуйте прыгнуть на дикобраза! У него иголки на спине, и они подлиннее когтей львенка. Но и на него есть управа: этого зверя надо просто перевернуть на спину, а там уж все просто. Сделать это можно двумя способами. Первый — зарычать на него. Если это сделать с достаточной силой (громко-

стью), то дикобраз испугается и сам подпрыгнет. Второй — катиться по земле клубком. Когда катящийся львенок подъедет к колючему зверю, то тоже сможет перевернуть его. Следует сказать, что при помощи клубка можно попасть в те места, которые раньше были Вам недоступны. Если все-таки какому-нибудь врагу удастся ранить нашего звереныша, придется его подлечить. Для этого в разных местах развешаны жуки, съев которых, львенок полностью восстанавливает жизненную энергию.

К числу несвойственных для джунглей предметов можно отнести следующие. Золотое изображение львенка обозначает место воскрешения нашего персонажа, если его убьют. Понятно, что сначала нужно дотронуться до этого изображения.

Звездочка добавляет 1 кредит. То есть, когда исчерпаются все Ваши 9 жизней, Вы сможете, используя кредит, продолжить игру с начала текущего уровня с новыми девятью жизнями.

Надпись "1 UP" дает Вам дополнительную жизнь. Однако если Вы имеете максимальное количество жизней, то этот приз просто пропадет.

Вот Вы и добрались до второго уровня. Он будет немного посложнее, особенно для детей. Прыгать по жирафам — занятие не из простых. Неверное движение или потеря времени приводят к смерти. Но не только этим страшен второй уровень. Здесь еще придется мучиться с обезьянами. Для того, чтобы они перекинули Вас в нужное место, необходимо развернуть всех розовых макак, зарывав на них с близкого расстояния. Вот теперь Вы попадаете дальше. Скачки на страусе тоже чреваты опасностями. Погибнуть можно двумя способами: задавив розовую жену носорога с ребенком, или, стукнувшись об сук головой.

Но и это не проблема для упорных людей. Так от уровня к уровню лев будет взрослеть, и теперь у Вас появится еще одно оружие. Ведь одновременно с ростом зверь набирается сил и становится способным лупить врагов своей лапой. Враги, конечно, тоже взрослеют, и уже не букашки, а всякие гиены пытаются помешать льву стать королем. Но кто они по сравнению с красивым и сильным зверем!

Итак, Вы познакомились с первыми двумя уровнями игры "Король Лев". Остальные восемь имеют свои отличия, но Вы разберетесь в них без труда, вырастите и завершите обучение льва — будущего короля! Только одна подсказка: в пещере с лавой, когда Вы поймете, что идти некуда, прыгайте вверх и лапой сбивайте сталактиты.

И, наконец, клавиши, с помощью которых Вы и пройдете всю игру:

Left/Right — влево/вправо;

Up — лезть вверх;

Down — лезть вниз или пригнуться;

Left/Right+Down — катиться клубком влево/вправо (в детском возрасте);

Space — прыжок;

Ctrl — рычание;

Alt — удар лапой (в зрелом возрасте). Годится как для убийства врагов, так и для прокладывания пути среди лиан;

Shift — множество ударов лапой;

Shift+Alt — бросок (вблизи);

ESC — выход в меню/в ДОС.

М. Лопатин

THE PERFECT GENERAL II

И — Quantum Quality Productions, Inc.

Г — 1995

О — 37,5 MB

М — VGA, SVGA

У — Mouse

З — ADLIB GOLD, GRAVIS ULTRASOUND MIDI driver, MPU 401-General MIDI, PRO Audio Spectrum, Roland Sound Canvas, Sound Blaster PRO/AWE 32

П — 386/40

Тех, кто, увидев красивую заставку со сражающимися танками, подумает, что перед ними новый супертанковый симулятор, и вынужден огорчить. Данная игра относится к жанру пошаговой стратегии, причем даже очень пошаговой. Авторы, на мой взгляд, немного перемудрили, разделив один игровой ход на несколько фаз, в течение которых Вам по очереди предложат передвигать войска, назначать цели для артиллерии, вести перестрелку с противником и т. д. В игре богатый выбор сценариев сражений, причем существуют три возможности начала игры: Вы играете за атакующую или обороняющуюся сторону, или же обе стороны могут сражаться на территории на почти одинаковых условиях. В игре представлен красивый и “реальный” ландшафт, от которого будет зависеть передвижение соединений и итог сражения.

Для каждого сценария существует подсказка, которую можно просмотреть либо в начале, либо во время игры. Там же можно узнать и о цели сражения. От Вас потребуют набрать определенную сумму очков, поместить свои отряды на какую-нибудь область местности, где идет бой,

или просто уничтожить врага. В любом случае игра будет длиться до окончания последнего отведенного на этот уровень хода, даже если не с кем будет воевать.

Играть можно как с компьютером, так и с приятелем либо сидя за одним столом, либо по модему. Ну, а теперь “немного” подробностей.

I. НАЧАЛЬНОЕ МЕНЮ

После загрузки и показа заставки перед Вами возникнет желтенькая менюшка на зеленом фоне, состоящая из нескольких кнопок. Для начала, чтобы не было лишних повторов, опишу стандартную картинку, возникающую при вызове “хелпов” и других похожих меню. Все они появляются в одинаковых желтых рамках, различающихся, правда, по размеру. Основную часть рамки занимает соответствующий текст (ради которого Вы туда и залезли на свою голову) и, возможно, управляющие кнопки (которые при необходимости будут описаны). Часто употребляемые кнопки EXIT (выход) и CANCEL (отмена) также будут приводиться без дальнейших объяснений. Между текстом и кнопками располагается вертикальная полоса, говорящая о количестве текста. Если она частично окрашена в зеленый цвет, то это означает, что весь текст не уместился на экран, и для “перелистывания” надо воспользоваться либо клавишами PgUp и PgDn, либо мышью. Видимая часть текста на полосе отображается желтым цветом и, наведя предварительно курсор, кликните на зеленой части полосы. В результате Вы увидите следующую часть текста. Выбирать что-либо в части с текстом можно с помощью курсорных клавиш. В названии любой кнопки есть выделенная буква. Нажав ее на клавиатуре, Вы получите такой же результат, как и кликнув на ней мышкой. Да, пока не забыл, в игре можно управлять или с помощью клавиатуры, или же мышью, что намного быстрее и удобнее. Левая кнопка мыши является основной и вызывает эффект “нажатия на кнопку”.

После необходимого отступления вернемся все же к стартовому меню. Итак:

HELP — подсказка о данном меню.

ABOUT THE PERFECT GENERAL II — список создателей и прочее.

NEW GAME — ONE COMPUTER — начать новую игру с компьютером или приятелем, находящимся в пределах Вашей комнаты.

PLAY BY MODEM — игра по модему.

RELOAD A SAVED GAME — вернуться к отложенной игре (при ее наличии). Здесь Вы сможете выбрать и загрузить (LOAD) одну из отложенных партий или стереть ее (DELETE). Также присутствуют кнопки HELP и CANCEL.

STUDY BATTLE RECORD — просмотреть результат одного из сражений. В левой части предоставлен список имеющихся игроков, среди которых надо выбрать нужный. Справа появляются новые кнопки: **NEW PLAYER**, позволяющая ввести имя нового игрока (please enter a name for the new player) и **VIEW HISTORY** — выводящая следующее меню. В новом меню придется выбрать проигранный сценарий, история которого Вас интересует, и снова нажать кнопку **VIEW HISTORY**. Теперь перед Вами непосредственно возникнет нужный график, а также некоторое количество очередных кнопок. Под заголовком "... HISTORY FOR..." находится строчка с кнопками, которыми указывается, за кого Вы играли: **PLAYER AS: ATTACKER** — Вы нападали, **DEFENDER** — Вы защищались, **BALANCED** — Вы с противником боролись за одну территорию при одинаковых начальных возможностях. Еще ниже нарисован график, где цветными линиями отмечены достижения игрока, выбранного в колонке **OPPONENT** справа от графика. Рядом с кнопками, отвечающими за выбор оппонента, показан цвет, которым и строится кривая на графике. Имена с **COMPU1** по **COMPU5** обозначают уровень, на котором играл компьютер. Напротив имен указано звание, полученное в результате сражения. В оставшейся нижней части экрана под заголовком **OFFICER'S CLUB** выдаются очки, набранные игроками. Здесь находятся почти такие же кнопки, как и в верхней части экрана.

CHECK TOP SCORES — ALL GAMES — показывает очки, набранные во всех играх. Почти все пространство занимают 16 одинаковых табличек. В них приводится название сценария (**SCENARIO**), очки атаковавшего (**ATT**) или защищавшегося (**DEF**), а также очки, полученные в сбалансированной игре (**BAL**). Верхними кнопками Вы опять должны выбрать игрока.

QUIT — без всяких вопросов и предупреждений Вас выкинут из игры (вернее, Вы сами покинете ее).

II. ВЫБОР КАМПАНИИ ИЛИ СЦЕНАРИЯ

После нажатия **NEW GAME — ONE COMPUTER**, перед Вами появится небольшая табличка, предлагающая:

PLAY A SINGLE SCENARIO — сыграть отдельный сценарий.

PLAY A FULL CAMPAIGN — попробовать свои силы в проведении полной кампании.

RETURN TO MAIN MENU — вернуться в стартовое меню.

1. PLAY A FULL CAMPAIGN

Допустим, Вы остановили свой выбор на проведении кампании и Ваши действия вызвали новое меню. Текстовую часть занимает неболь-

шой список возможных кампаний, а в правой части появились кнопки **PLAY** — запустить кампанию и **VIEW CAMPAIGN** — ознакомиться с содержанием кампании. При нажатии последней кнопки появится справочная табличка с перечислением предстоящих боев (**SCENARIO**) и необходимых для победы действий (**GOAL**). Для победы в любом из сценариев надо выполнить одно из условий:

CONQUER LAND WITH... BUY POINTS — поставить на выделенные желтым цветом области свои войска.

SCORE HIGHER THAN... POINTS — набрать очков больше, чем будет указано вместо многоточия.

DESTROY... DEFENDER BUY POINTS — уничтожить все отряды противника.

CONTROL ALL CAMPAIGN REGIONS — занять и контролировать все участки, выделенные желтым цветом на карте.

После того как Вы выиграете один сценарий из компании, то перейдете к следующему. Так будет продолжаться до тех пор, пока Вы выиграете все бои, после чего Ваши достижения поместят в “офицерский клуб” в качестве примера остальным. Если же Вы проиграете хоть один сценарий, то кампания закончится неудачей, а Ваше имя также занесут в таблицу достижений.

2. PLAY A SINGLE SCENARIO

При выборе отдельного сценария появляется меню, похожее на описанное выше. Разницу составляют кнопки — добавляются **SHOW RECON MAP**, позволяющая осмотреть карту для будущих маневров, и **VIEW DESCRIPTION** — вызывает очередное меню, в котором приводится справочная информация об операции. Это меню разбито на следующие пункты:

CATEGORY — название группы сценариев, к которой принадлежит выбранный Вами сюжет.

DESCRIPTION — здесь дается предыстория данного сценария.

TURN — количество отведенных на операцию ходов. Первая цифра, перед слешем, показывает количество ходов для короткой игры, а вторая — для длинного варианта игры.

STARTING FORCES — в двух колонках приводится наличие средств для закупки армии для двух сторон. **ATTACKER** — для нападающих, **DEFENDER** — для защищающихся. Число перед слешем означает количество средств для короткой игры, вторая — для длинной.

REINFORCEMENTS — уведомляет, когда Вы можете рассчитывать на пополнение своих войск — **TURN**, а также количество выделяемых под это дело средств для обеих сторон.

WEATHER — метеосводка на время проведения сражения. В столбце **TURN** дается номер хода, а в **EVENT** — соответствующая погодная обстановка.

NORMAL FOG SHOW NIGHT SPECIAL — различные ограничения присущие сценарию.

AIRPLANE RANGE 30 — самолет передвигается на 30 шагов.

AIRPORTS — количество аэропортов в данном сценарии. После победы в одном сценарии Вы сможете выбрать себе следующий. Заработанные очки заносятся в таблицу результатов.

Далее, если Вам захочется разгромить оставшиеся отряды противника после окончания ходов, то в финальном меню (**THE FINAL SCORE**) появится новая кнопка **"CONTINUE WITHOUT SCORING"**, позволяющая продолжить игру. Она будет появляться в конце каждого следующего хода.

После того как Вы закончите игру, нажав **END THE GAME**, то Вам предложат переиграть этот же сценарий, но поменявшись с противником ролями: **"CONTINUE TO BEGIN SECOND ROUND OF PLAY — ARE YOU READY?"**. Согласиться на подобное можно кнопкой **CONTINUE PLAYING 2ND ROUND**. Под обменом ролей подразумевается то, что, если Вы были атакующей стороной, то теперь будете играть за защищающуюся.

III. НАЧАЛЬНЫЕ УСТАНОВКИ В ИГРЕ

После того как Вы выбрали понравившейся сценарий и нажали кнопку **PLAY**, то Вы попадаете в меню начальных установок игры. Это меню будет маячить перед глазами при каждой новой игре. И, если Вы хотите длительное время играть с одним противником и только, к примеру, в качестве нападающего, то Вам надо после соответствующих изменений записать это меню с помощью одной из кнопок, описанных ниже. Возле каждой опции после двоеточия стоит стрелочка, которая изменяет содержание окончания строчки. Возможные варианты установок приведены в скобках. Если в меню чего-нибудь не окажется, то, значит, этот вариант не предусмотрен сценарием. Итак:

GAME TYPE: PLAYER1 IS ATTACKED (DEFENDER, BALANCED) — предлагается выбрать, за кого будет играть первый игрок: атакующий, защитник или сбалансированная игра.

GAME LENGTH: SHORT GAME — ... TURN (LONG GAME — ... TURN) — указать протяженность игры: короткая или длинная.

KILL STYLE: PARTIAL KILL (FULL KILL) — при установке **FULL KILL** "раненый" отряд будет уничтожен, если его повреждения превысят определенный уровень. Желательно выбирать **PARTIAL KILL**,

так как “ранения” будут потихоньку накапливаться без исчезновения отряда (конечно только до 100%, а после отряд все равно исчезнет).

HIT STYLE: RANDOM HIT (ALWAYS HIT) — позволяет выбирать вероятность повреждений отрядов во время атаки или перестрелки. Если Вы выбрали **RANDOM HIT**, то на исход перестрелки будут влиять тип отряда и ландшафт. При второй возможности результат будет браться из заложенной в сценарий программы.

SIGHTING STYLE: FULL VIEW (LIMIT TO LOS) — устанавливает “видимость” отрядов противника. При установке **FULL VIEW** Вы видите расположение всех сил врага, но не радуйтесь — у него есть такая же возможность. Во втором случае показываются только те отряды, которые находятся в пределах видимости, на которую в свою очередь влияет ландшафт.

MINES ARE: HIDDEN UNTIL FOUND (ALWAYS VISIBLE) — в первом случае (**HIDDEN UNTIL FOUND**) Вы обнаружите мину противника, когда один из Ваших отрядов наткнется на нее. Во втором же случае мины видны обоим игрокам.

ENVIRONMENT EFFECTS ARE: VARIABLE (PREDETERMINED) — влияние природных условий на военные действия. **VARIABLE** позволяет использовать это влияние, если оно заложено в сценарий. **PREDETERMINED** — учитывает влияние погоды в любом сценарии без исключений. Погода в основном воздействует на действия артиллерии и самолетов, а также на передвижение войск.

UNITS IN FRIENDLY CITIES ARE: NOT REPAIRED (REPAIRED) — в удерживаемых Вами городах можно производить ремонт техники. Этот пункт запрещает (**NOT REPAIRED**) или разрешает данное действие (**REPAIRED**). Ремонт производится не сразу, поэтому придется набраться терпения.

PLAYER 1: HUMAN (COMPUTER) — указать, кто играет за первого “игрока”: человек или компьютер.

NAME/LEVEL: “имя” (LEVEL 1 — 5) — определить имя игрока или уровень игры компьютера.

PLAYER 2: HUMAN (COMPUTER) | то же, что и для первого
NAME/LEVEL: “имя” (LEVEL 1 — 5) | “игрока”.

Под выше описанным меню находятся несколько кнопок, позволяющие:

CREATE NEW PLAYER — ввести новое имя играющего.

RESET — вернуть начальные установки.

DELAYS — произвести установку временных задержек необходимых для: **RESPONSE DELAY** — передачи огня противнику и в других

подобных случаях; MESSAGE DELAY — задержки различных сообщений; MOVEMENT DELAY — перемещения отрядов.

RESET — восстанавливает прежние значения, OK — подтверждает изменения и заодно возвращает Вас в основное меню.

SAVE — отложить текущие установки.

OK — после всех внесенных изменений перейти к игре.

IV. СОСТАВ АРМИИ

Нажав OK в предыдущем меню, Вы перейдете уже к самой игре. Обратите внимание на цвет рамки экрана — это Ваш цвет. Вначале Вам придется закупить армию. Экран разделится на две части. В правой трети сверху вниз размещаются:

- карта, на которой белым отмечены участки для размещения купленных отрядов;

- маленькое окно, показывающее погоду, и рядом с ним большое окно с флагом, а также названием текущей фазы и количеством оставшихся ходов,

- и в самом низу располагаются три кнопки.

DONE — подтвердить закупку и перейти к расстановке отрядов на карте.

RECON MAP — вызывает на свет карту и несколько управляющих кнопок:

PLACEMENT LOCATIONS — закрашивает красной и синей сетками на карте области, на которых можно выставить закупленные отряды.

NEUTRAL COUNTRIES — закрашивает территорию нейтральных стран, если таковые имеются.

CAMPAIGN REGION — желтым закрашиваются либо области, в которых к концу игры надо разместить свои отряды, либо отдельные клетки, которые тоже должны быть заняты войсками.

VICTORY POINTS — показывает количество очков, получаемых при удержании города.

MAP LABELS — выдает названия городов.

UNIT DISPLAY — точками показывается размещение отрядов.

Большую левую часть под заголовком UNIT PURCHASE FOR THE... занимают список возможных отрядов и Ваши покупательские возможности (но не потребности). В зависимости от сценария на Вас накладывается ограничение в выборе отрядов. Но самое интересное то, что у защищающегося количество выделяемых на закупку армии средств значительно меньше, чем у атакующего, а значит, и игра принимает очень интересный расклад.

Но вернемся к меню.

BUY POINT REMAINING — указывается количество наличных средств, а **USED** — количество уже потраченных.

Следующая строка — **UNIT PURCHASED** — показывает количество нанятых отрядов. Далее идет таблица с перечислением отрядов (**UNIT**), их стоимостью (**COST**) и количеством нанятых отрядов данного вида (**UNITS PURCHASED**). Наем или роспуск отрядов осуществляется стрелочками, стоящими напротив названия отряда.

Под списком находятся еще два пункта:

PLACEMENT HEXES AVAIL. — означает количество клеток, на которых Вы можете расставить свою армию;

MAX PLANES — число самолетов, которые можно купить.

Если последнее число равно нулю, то либо в сценарии наличие самолетов не предусмотрено, либо у Вас нет ни одного аэродрома.

Укомплектовывать армию надо с учетом местности, где происходит расстановка отрядов. Так как у всех отрядов разное число ходов, то не стоит ставить отряд с малым числом ходов вдали от дороги.

В заключение дам некоторые характеристики отрядов. Число ходов указывается только для ровного места (**CLEAR**). Движение по дороге отнимает меньшее число ходов (особенно по железной дороге), а на перемещение по лесам и холмам уходит больше ходов.

MINE — мина: стоимость 3, после установки не передвигается. Полезна только при оборонительных боях. Желательно выставлять ее на дорогах и поближе к линии фронта.

INFANTRY — пехота: стоимость — 1, ходы — 1. Хотя пехота и “царица полей”, но здесь ей отводится второстепенная роль. В ходе сражения Вы будете занимать города, за которые Вам начисляются очки. После того как Вы займете город, Вам придется оставить в нем один из своих отрядов — иначе после вывода оттуда войск город станет нейтральным, и Вы не получите очков. Оставлять тяжелую технику в таком случае непростительная роскошь (если она, конечно не требует ремонта). Броня, количество ходов и огневая мощь пехоты не представляют особой опасности для врагов, поэтому она лучше всех подходит на роль “городского сторожа”.

MACHINE GUN — механизированная пехота: стоимость — 3, ходы — 1. Это что-то посерьезней пехоты, но страдает из-за малой подвижности. Отличающим фактором является приятная возможность досадить вражескому воздушному флоту, если он находится в пределах досягаемости, конечно. Неплохо смотрится и в обороне.

ENGINEER — инженерное спецподразделение: стоимость — 5, ходы — 2. Хотя инженеры и могут постоять за себя (не зря же их учили),

не стоит их пускать на передовую, и тем более бросать в горячие точки — броня не позволяет. Но если вдруг понадобится новый мост, расчистить от леса территорию, отремонтировать дорогу, то Вам не обойтись без инженеров. Постарайтесь выделить каждому такому отряду по машине, чтобы их можно было побыстрее доставить к месту работы.

- **BAZOOKA** — минометчики: стоимость — 3, ходы — 1. Может подбить танк, а о броневике и ниже и говорить не стоит.

ARMORED CAR w/MG — броневик с пулеметом: стоимость — 6, ходы — 11. У этой машины два преимущества. Во-первых, с помощью пулемета она может не идти в фазе движения в прямую атаку, а “безболезненно” для себя попытаться расстрелять цель с некоторого расстояния или при подходящем случае сбить самолет. Во-вторых, за счет дальности передвижения ее хорошо использовать для уничтожения вражеских самолетов и артиллерии, а также для занятия нейтральных городов до подхода основных сил и пехоты. Эту “идиллию” портит отсутствие хорошей брони. Пока Вы пробираетесь в тылу противника, скажем, к аэродрому, то Вас могут расстрелять окопавшиеся поблизости части противника, в число которых часто входят и минометчики с мехпехотой.

ARMORED CAR — броневик: стоимость 5, ходов 11. То же, что и **ARMORED CAR w/MG**, правда, за исключением пулемета и преимуществ, с ним связанных. Броневик очень подходит для перевозки “живых” отрядов (от пехоты до минометчиков) в тылу или с долей известного риска на передовой. Учтите, что перевозимый отряд уничтожается в месте с “носителем”. Если Вы все-таки решились забросить десант на броневиках, то перед окончанием хода выгрузите транспортируемый отряд — кто-нибудь да уцелеет.

LIGHT, MEDIUM или **HEAVY TANK** — “легкий, средний или тяжелый” танки: стоимость соответственно: 6, 8, 12, ходы: 7, 6, 5. Как видно из названия, танки отличаются по броне и огневой мощности (а не по весу). Особых примет нет. Разве что тяжелый танк обладает противоздушной защитой.

MOBILE ARTILLERY — передвижная артиллерия: стоимость — 14, ходов — 5, дальность стрельбы 11. Самый полезный отряд, позволяющий стрелять издалека и принося ощутимый урон врагу. Если выстрел попадет в кучу отрядов, то, предварительно уничтожив цель, шрапнелью может уничтожить или “ранить” рядом стоящие отряды. Но **MOBILE ARTILLERY** нуждается в защите, так как в ближнем бою ее способности ничего не стоят. При стрельбе будьте осторожны: выстрелы часто пролетают мимо и могут задеть Ваш отряд.

LIGHT и HEAVY ARTILLERY — стационарная артиллерия: стоимость 9 и 20, не передвигаются, дальность стрельбы 13 и 26. Из-за не-

возможности передвижения эти орудия теряют свою значимость для атакующей стороны. Еще одно неудобство вызвано стрельбой. В течение первого хода Вы назначаете цель, а сама стрельба происходит на следующий ход и за прошедшее время не только противник может покинуть зону обстрела, но и Ваши войска могут подойти на опасное расстояние к взрыву. Если Вы все-таки взяли такие отряды, то попытайтесь вести стрельбу с учетом возможных передвижений противника.

FORTIFICATION — укрепления: стоимость — 2, не передвигаются. Тоже предназначены для обороны. Размещаемый в них отряд получает дополнительную защиту.

PLANE — самолет: стоимость — 15, ходы: 40-60, дальность атаки: 20-30. Обладает неплохой ударной силой, но, находясь на аэродроме, полностью беззащитен. Старайтесь держать самолет подальше от передовой линии. Ведение огня устроено так же, как и у стационарной артиллерии: сначала назначить цель, а на следующий ход будет нанесен удар. Остается стрелять либо по неподвижным целям (артиллерия или закрепившиеся отряды), либо прогнозировать возможные ходы противника. Правда, в отличие от артиллерии, у самолета можно подкорректировать конечную цель в окружности с радиусом в три клетки.

ELEPHANT TANK — “большой” танк: стоимость 15, ходов 3. Очень мощное подразделение как по защите, так и по огневой мощи. В дополнение обладает еще и воздушной защитой. Применять желательно на дороге, например, для штурма городов.

Если после закупки у Вас остались средства (или Вы сами их приберегли на черный день), то при нажатии **DONE** на экране появится сообщение: “YOU HAVE NOT SPEND ALL YOUR BUY POINTS. DO YOU WISH TO CONTINUE ANYWAY? YES, NO”, то есть Вы потратили не все “деньги”. При ответе **YES** игра перейдет в следующую фазу, а при **NO** — вернется в меню закупки. Если в сценарии предусмотрено пополнение войск во время игры, то оставшаяся сумма прибавится к новой, выделяемой для пополнения.

V. ИГРОВОЙ ЭКРАН

Когда Вы сколотили свое войско, то Вы уже непосредственно переходите к игре. Экран примет следующий вид. Сверху проходит тонкая желтая полоса, на которой находятся кнопки вызова меню **ORDERS**, **GAME** и **DISPLAY**; счетчик очков **SCORE** и восемь квадратиков, отображающих текущую фазу.

Пока не углубились в пояснения, стоит объявить принадлежность цветов игрокам. Игрок, являющийся нападающим, играет красными, защищающийся — синими. “Свой” цвет Вы обнаружите в счетчике очков,

на очках или флажках возле городов, на указателе фаз и очередности хода, ну, и наконец, это цвет Ваших отрядов. В общем все, окрашенное в Ваш цвет, имеет отношение только к Вам.

Вернемся к экрану. Для начала разделим его на две части: левую, на которой разворачивается все действие, назовем полем, а правую — справочной.

1. Карта поля боя. На ней рамкой выделен участок, показанный на поле в правой части экрана. Чтобы быстрее попасть в какой-нибудь район боевых действий, наведите курсор на интересующий Вас участок и сделайте левый клик мышью.

2. Небольшое окно с картинкой и подписью информирует о состоянии погоды. NORMAL — хорошая солнечная погода, FOG — туман, NIGHT — ночь, SHOW — снег, RAIN — дождь. Повторюсь, погода влияет на передвижение отрядов и на атаку артиллерии и самолетов.

3. Кнопка ZOUT/ZIN переключает формат изображения отрядов. На игре это не сказывается, но изображение “людей” вместо флажков с буквой все-таки радует глаз.

4. Справа от погодного окна расположено окно с флагом и очередной надписью. Цвет флага напоминает, кто должен ходить в данный момент. В первой строчке под флагом дается название текущей фазы, а под ней количество пройденных ходов (первое число) и их общее число (вторая цифра), после которых игра закончится.

5. Четыре кнопки, которые соответствуют командам в меню ORDERS: первая кнопка обычно пуста, но в ней появляется буква F при перемещении отряда; I — IGNORE — игнорировать текущий отряд и не возвращаться к нему в течение данной фазы; N — NEXT — перейти к следующему отряду; R — VIEW RECON MAP — посмотреть карту с дополнительной информацией (см. главу СОСТАВ АРМИИ).

Все вышеописанные пункты расположены на золотистом фоне и занимают только половину справочной части. Информация в нижней половине бывает двух типов. После закупки здесь на коричневом фоне перечислены типы отрядов и их количество. В основное же время коричневая часть разделена на две части, в каждой из которой видны два желтых окна. Первая часть дает информацию о текущем отряде; в верхнем окне изображен “сам отряд”, а в нижнем — транспортируемое подразделение (если оно есть). Вторая часть говорит о местности или отряде врага, а в окне показан тип местности или отряда. Чтобы узнать что-нибудь о местности или отряде надо навести на него курсор и сделать правый клик мышью. Чтобы не приводить все возможные варианты сообщений, я просто перечислю получаемые сведения, кроме названий отрядов:

DAMAGE — количество полученных отрядом повреждений в процентах.

FUEL — число ходов.

STR — рядомстоящая закрашенная рамка показывает стрелковую мощь.

RANGE — расстояние до объекта. Одна клетка — 100 метров.

ALT — высота над уровнем моря.

HIT DAM — мощность выстрела.

PROB HIT — процент попадания.

POTENTIAL DAMAGE — полоска под надписью показывает количество возможных повреждений в случае попадания.

ASSAULT — вероятность успеха в процентах при “лобовой” атаке.

Чтобы узнать об объекте или местности, надо навести на нужное место курсор и нажать правую кнопку мыши. Всегда будут присутствовать **RANGE** и **ALT**, а при возможности атаки во время фазы движения добавится **ASSAULT**.

CITY — город. Продвижение 0,5 хода.

FARM — ферма.

FIELD — крепость. Отнимает при заходе почти все ходы.

FOREST — лес. Движение отнимает половину ходов за одну клетку.

SAND — песчаник.

OCEAN — океан. Без моста не обойтись.

CRATERED — воронка. Остается после артобстрела.

CLEAR — ровная местность.

HILL SIDE — возвышенность. 2 хода на преодоление.

RAILROAD — железная дорога. Отнимает от 0,05 до 0,15 хода для всех отрядов, кроме броневиков.

ROAD — дорога. 0,5 хода.

AIRPORT — аэропорт. Не ставьте на него отряды, ■ то самолет не сядет.

BRIDGE — мост.

HILL TOP — гора.

SWAMP — болото.

Теперь вернемся к левой части экрана — полю. Игровое поле занимает всю эту часть, кроме небольшой строки для сообщений, в которой комментируются Ваши действия.

Вернемся к трем кнопкам, вызывающим дополнительные меню для управления в игре. Команды можно вызывать соответствующими вы-

деленными кнопками или кликаньем мыши. ORDERS позволяет отдать приказ отряду:

NEXT UNIT — перейти к управлению следующим отрядом.

IGNORE UNIT -- отказаться от услуг отряда на текущую фазу игры.

SELECT UNIT — выбрать что-то для чего-то. Конкретней описать не могу.

SENTRY UNIT — что-то среднее между IGNORE UNIT и FORTIFY UNIT. Вы не сможете передвигать отряд в течение следующих ходов, но он и не закрепится на выбранной позиции. Через некоторое время отряд “очнется”, или при необходимости сделайте на нем правый клик мышью.

FORTIFY UNIT — отдать команду на укрепление позиций отряда. В течение фазы движения отряд не будет двигаться. В дальнейшем, чтобы возобновить управление отрядом, на нем надо сделать правый клик мышью. У Вас попросят подтверждение.

PHASE COMPLETE — закончить текущую фазу и перейти к следующей.

SURRENDER THIS UNIT — расформировать отряд. Возникает при совмещении двух отрядов на одной клетке.

LOAD TRANSPORT UNIT — танки и броневики могут перевозить малоподвижные пешие отряды. Для этого на еще не передвинутый отряд надо переместить одно из транспортных средств и вызвать это меню. Действует при наличии ходов и отнимает 1 ход.

UNLOAD TRANSPORT UNIT — выгрузить транспортируемый отряд. Тоже при наличии ходов. Отнимает 1 ход.

GIVE ENGINEER ORDERS — отдать приказ инженеру. Появится соответствующая табличка, в которой в зависимости от обстоятельств будет указана возможная команда.

CLEAR FOREST — расчистить местность от леса; BUILD A FORTRESS — построить новую крепость;

DESTROY/REPAIR ROAD — уничтожить/отремонтировать дорогу;

BUILD/DISARM MINEFIELD — заминировать/разминировать клетку;

BUILD/DESTROY BRIDGE — построить/разрушить мост.

FIRE ARMORED CAR w/MG — открыть огонь (для броневика с пулеметом). Появляется при наличии цели.

NEXT TARGET — при перестрелке (фаза DIR FIRE) сменить по возможности цель.

Второе меню — GAME носит в основном информационный характер:

QUIT — выход из игры. Появляется табличка с тремя возможными вариантами: QUIT TO DOS — выход в DOS; END THIS GAME — выход в стартовое меню; CONTINUE — продолжить игру.

SHOW VERSION — название игры, фирмы и дата изготовления, а также версия данной игры.

SHOW RULE OPTIONS — покажет начальные установки сценария.

SET DELAY TIMES — еще одна возможность подогнать временные интервалы под свои требования (см. главу III).

LONG DESCRIPTION — описание сценария (см. главу II. 2).

WEATHER FORECAST — информирует о завтрашней погоде.

VIEW HISTORY GRAPHS — график состояния дел на фронте.

ENABLE/DISABLE AUTO-SAVE — автоматическое откладывание игры в конце каждого хода.

SAVE GAME — отложить игру.

Ну, и последнее меню DISPLAY позволяет вносить некоторые изменения в происходящее на игровом поле.

SHOW NEXES — наложить на поле координатную сетку.

HIDE BRIDGE STRENGTHS — ставит/убирает точки у мостов, означающие их надежность.

WINDOWED DISPLAY OFF/ON — ставит/убирает правую справочную часть экрана. ZOOM/OUT DISPLAY IN — крупное/мелкое изображение отрядов.

HIDE/SHOW VICTORY POINTS — меняет очки, стоящие у городов, на флажки. Если Вы заняли город, то флажок после окончания хода окрасится в Ваш цвет и Вам за него будут начисляться очки.

VIEW RECON MAP — осмотр подробной карты (подробности приведены выше).

CENTER SCREEN — центрует экран по отношению к выбранному отряду.

SHOW ALTERNATE HEX INFO — сделав правый клик на каком-либо отряде и вызвав это меню, Вы узнаете на какой местности стоит выбранный отряд.

HIDE/SHOW TARGETS — показывает/убирает “прицелы” для самолетов и стационарной артиллерии.

SHOW LOS — CURRENT NEX

Эти два пункта являются
составными

SHOW LOS — ALL UNIT

частями одного меню LOS,

в котором можно узнать о территории, контролируемой, вернее просматриваемой, Вашими войсками.

Первая кнопка заштриховывает области, не доступные “зоркому взгляду” данного отряда или из какой-либо точки на местности, вторая — для всех Ваших подразделений. При нажатии на любую из этих кнопок вместо верхнего меню появляется надпись LOS, а все действия на поле замирают — Вы можете только перемещать курсор и выяснять, какие области из какой точки видны, а значит, находятся под контролем. Кликнув на LOS, Вы вызовете новое меню, в котором помимо этих двух вариантов еще есть HELP и EXIT LOS VIEWING MODE, позволяющий вернуться к игре.

VI. ФАЗЫ

Как несколько туманно намекалось в начале описания, каждый ход состоит из восьми фаз. В каждой фазе игроки по очереди производят возможные для этой фазы вещи. Сначала красные, потом синие. При наступлении очередной фазы будет окрашиваться соответствующий квадратик в верхнем правом углу экрана и изменяться надпись под флагом, определяющим очередность хода. Без лишних слов перейдем к описанию самих фаз.

PLACEMENT — размещение. Эта фаза работает только при закупке отрядов и, разумеется, она начинает игру. После закупки в правой половине экрана на коричневом фоне перечислены типы отрядов и их количество. Отряд, назначенный для размещения, выделен рамочкой, и если Вы хотите сначала выставить другой род войск, то сделайте левый клик на нужном подразделении. Расставлять отряды можно только в зоне, окрашенной в Ваш цвет. Если Вы хотите поставить отряд на занятое место или его переставить, то сделайте правый клик мышью на неправильно поставленном подразделении, предварительно наведя на него курсор.

MOV PLOT — во второй фазе назначаются цели для передвижной артиллерии и корректируется конечная цель для самолетов. В строке сообщений появится надпись: “CHOSE TARGET NEX FOR...”, если вышеупомянутые отряды Вы купили. Недоступное для огня пространство будет заштриховано. Выбрав подходящую цель, наведите на нее курсор и сделайте левый клик мышью. Как уже говорилось, при взрыве рикошетом задевает рядом стоящие отряды (шесть клеток вокруг эпицентра) и случа-

ются порой досадные промахи, поэтому будьте осторожны и не заденьте своих.

В некоторых сценариях предусмотрен огонь из артиллерии, которой у Вас нет, т. е. в течение одного или нескольких ходов Вам предложат назначить цели для "особой артиллерии": "CHOOSE TARGET HEX FOR SHORE ART SHOT #1". Об этом можно узнать в меню VIEW DESCRIPTION, а именно, в пункте SPECIAL: "TURN 6, 7 DEFENDER GETS 2 OFF SHORE ARTILLERY SHOTS" (защитникам дается в течение 6 и 7 ходов два выстрела).

ART FIRE — ведется огонь по назначенным целям всеми видами артиллерии, а также самолетами. У самолета есть возможность перед вылетом скорректировать огонь. В этой фазе Вы почти ~~ни~~ участвуете, от Вас требуется только нажать любую кнопку (кроме RESET и кнопки включения питания компьютера) после появления заставки: "PREPARE FOR ARTILLERY SHOTS TO BE FIRED... CONTINUE".

ART PLOT — назначение целей для неподвижной артиллерии и самолетов. Тут есть два существенных момента. Во-первых, выстрел или вылет будет произведен только на следующий ход, и цель может спокойно смыться из зоны огня. Если Вы хотите переместить самолет на другой аэропорт, то во время этой фазы Вы должны "проигнорировать" нужный самолет и в фазу движения сможете перевести самолет на другой аэропорт. Во-вторых, у стационарной артиллерии есть выбор огня. После назначения цели выпадет табличка:

```
+-----+
|  HELP  |
| BARRED |
| NON-BARRED |
|  CANCEL |
+-----+
```

Если Вы кликнете на BARRED, то обстрелу подвергнутся целых семь клеток (первая — сама целевая клетка плюс шесть окружающих ее клеток) — земля там будет кипеть в прямом смысле слова и уцелеть смогут только тяжелые танки. NON-BARRED — огонь будет сосредоточен на одной клетке, как и простой передвижной артиллерии.

DIR FIRE — перестрелка между отрядами. Если Ваш отряд ~~может~~ выстрелить с расстояния, то он в этой фазе выделится желтым курсором, а его цель белым. При возможности можно с помощью SPACE выбрать другую, понравившуюся мишень. Не огорчайтесь, если Вам придет такой же "горячий привет" от противника. В строке сообщений высветится приглашение назначить цель: "CHOOSE FIRE TARGET FOR...", и в

случае попадание укажут количество повреждений: "DEFENDERS (ATTACKERS)... HAS BEEN DAMAGED... % BY DIRECT FIRE" или сообщат о промахе: "DEFENDERS (ATTACKERS)... WAS MISSED BY DIRECT FIRE".

MOVEMENT — фаза передвижения. В строке сообщений появится: "PREPARE TO MOVE...". Готовый к перемещению отряд будет выделен курсором. Для перехода к другому отряду воспользуйтесь клавишей N или сделайте на нем правый клик мышью. Само передвижение просто — наведите курсор на нужное место и сделайте правый клик. По своим отрядам передвижение не возбраняется, но к концу движения под перемещающимся отрядом должно быть пусто. В зависимости от рельефа на передвижение уходит разное число ходов. Дороги, особенно железные дороги, ускоряют продвижение. По чистой местности (CLEAR) движение отнимает 1 ход. Для остальных типов местности возможные числа приводились выше. Учтите, что на количество отнимаемых при движении ходов сказывается еще и тип отряда.

Во время этой фазы можно провести "штыковую" атаку, только прошу не посылайте INFANTRY против ELEPHANT TANK — а то от такой наглости у компьютера процессор сгорит. Также можно пострелять из ARMORED CAR w/MG с помощью соответствующей команды. Если во время передвижения отряд противника станет ярко-белым, то во время следующей фазы Вы сможете его обстрелять.

Если при "дружеском" обмене артиллерийским огнем заденет один из Ваших отрядов, при этом не уничтожив его, а только немного зацепив, то на таком отряде появится "крест", и он не сможет двигаться на следующий ход, о чем будет свидетельствовать в строке сообщений надпись: "ARTILLERY FIRE CAUSES LOSS OF MOVEMENT FOR ATTACKER'S (DEFENDER'S)...".

DIR FIRE — если Вы не настрелялись в первый раз, то Вам дается последняя возможность нанести врагу урон.

SCORE — заключительная фаза подведения итогов за истекший ход. Появится следующая таблица:

```
+-----+
| AFTER... TURN, THE SCORES IS: |
|   ... (ATTACKER) : ...         |
|   ... (DEFENDER) : ...         |
| CONTINUE PLAYING SCENARIO      |
| SAVE THE GAME AND QUIT         |
| SAVE THE GAME AND CONTINUE     |
| QUIT                           |
+-----+
```


Очки начисляются за удержание городов. У каждого города стоит цифра. К концу хода суммируются все цифры, окрашенные в Ваш цвет, и результат прибавляется к уже заработанным очкам.

Нажав на **CONTINUE PLAYING SCENARIO**, Вы продолжите игру.

SAVE THE GAME AND QUIT и **SAVE THE GAME AND CONTINUE** предлагают отложить игру и соответственно: либо выйти из игры, либо продолжить ее.

QUIT — выйти из игры.

На этом ход оканчивается и фазы начинают чередоваться заново.

V. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Из-за наличия значительного количества сценариев и возможности играть за атакующих или защищающихся Вы не скоро расстанетесь с игрой, особенно на медленной машине. Никаких особых советов давать не буду — все придет с опытом. Разве что, играя за **DEFENDERS**, старайтесь не ввязываться в “штыковые” бои, уничтожайте мосты и ставьте на дорогах мины. Это оттянет трагическую развязку. Для атакующих вообще все просто. Имея такие фонды, Вы “закидаете противника шапками”. В этом режиме можно отработать для начала тактику и потом переходить к более трудным вариантам.

На этом, пожалуй, и расстанемся.

THE TERMINATOR: RAMPAGE

И — Bethesda Sofworks

Г — 1993

О — 16 Мб на дискетах, 21 Мб на CD-ROM

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — 80386, но нормальная скорость — только на i486/DX2-66 и выше

Предыстория. В будущем роботы получили власть над человечеством. Люди, однако, нашли способ, чтобы уничтожить главный компьютер, управляющий всеми роботами. Они думали, что с ужасом металлической войны покончено, но ошиблись. Часть суперкомпьютера, Мета-Узел, попал на Землю в 1984 год, в пустыню Гоби, и развернул строительство секретной базы роботов в Китайских горах. Чтобы окончательно разделаться с роботами, необходимо уничтожить Мета-Узел.

Вы — борец Сопротивления и посланы в прошлое, чтобы уничтожить Мета-Узел прежде чем он соединится с центральным компьютером лаборатории кибернетических систем. Однако дела обстоят не так про-

сто. Вы рассчитывали появиться там в конце 1984 года с достаточным запасом времени, чтобы остановить Мета-Узел. Но из-за небольшой ошибки машины времени Вы появились там позже и вместо слабой Небесной Сети SKYNET встретили сильный и хорошо охраняемый комплекс лаборатории кибернетических систем. Этот комплекс управляется Небесной Сетью, виновником последующих событий, и приготовлен к тому, чтобы хорошо защитить себя в процессе выполнения миссии по уничтожению Человеческого Разума.

К счастью, Вы материализовались в верном месте, внутри секретной базы. У Вас в руках пистолет, а на теле боевой бронежилет. С его помощью Вам удастся защитить себя от обычных оружейных выстрелов, с которыми Вы можете столкнуться. Но защита не вечна, а враг опасен. В этом комплексе находятся детали, которые нужны для изготовления плазменного ружья, обладающего достаточной мощностью, чтобы уничтожить Мета-Узел — создание 21-го века. В Ваш мозг встроен прибор, помогающий обнаружить и собрать это оружие, называемое V-ТЕС РРС. Это оружие может быть собрано из частей, достающихся Вам в качестве трофеев, и изготовленных в 20-м веке. Выходная мощность V-ТЕС РРС может регулироваться от 50 до 200 ватт, что позволяет Вам управлять излучением и увеличивать число выстрелов. Это единственное оружие, способное уничтожить Мета-Узел.

Небесная Сеть, однако, сделала попытки защитить себя от подобных вторжений. Мета-Узел создал множество роботов-убийц, но без использования достижений металлургии и микроэлектроники 21-го века, и вооружил их стандартным оружием 20-го века. Но с хорошей тактикой боя и с железными нервами у Вас есть шанс. Секретная самообеспечивающаяся база содержит множество видов современного оружия, спрятанных в разных комнатах. Используйте все оружие, которое Вы найдете, и собирайте потихоньку V-ТЕС. Затем найдите Мета-Узел и вырубите его. Будущее человечества в Ваших руках. Удачи.

Вот такая длинная и интересная предыстория. Правда, дальнейшая игра многих разочарует, она, скажем так, на любителя. Здесь есть два больших минуса — огромное количество бесполезных комнат и очень неудачно расположенные аптечки и патроны. И еще одно: если у Вас 386-й компьютер, то на нем эту игру лучше вообще не запускать — она работает уж очень медленно. К тому же сказывается отсутствие искусственного интеллекта. Но если все это Вас не пугает, добро пожаловать в игру.

Игровой экран. Главный игровой экран содержит статусную информацию. В нижнем левом углу находятся два столбика — здоровье (зеленый) и броня (синий). Здоровье показывает степень физического повреждения Вашего тела, а броня — физическое повреждение бронежилета.

Когда здоровье достигает нуля, Вы умираете. Потеря здоровья возможна даже тогда, когда на Вас все еще имеется броня, так как некоторые части Вашего тела открыты и могут быть повреждены.

Нижний правый угол показывает идентификацию цели, то есть врага, на которого Вы нацелились. Идентификация производится только в том случае, если Ваш взгляд находится на одной линии с врагом. Нижняя часть индикатора показывает текущее оружие. Количество патронов показывается в верхнем левом углу экрана. Патроны, которые сейчас используются, показаны либо красным цветом (одиночная стрельба), либо желтым (автоматическая стрельба).

Подбирание предметов. Все полезные вещи автоматически подбираются после того, как Вы по ним проходите, и могут быть использованы сразу же. Карточки доступа остаются у Вас, пока не будут использованы для открывания дверей лифта.

Пакеты для восстановления и медицинские наборы. Разбросанные по всему комплексу, эти специальные предметы способны помочь Вам при выполнении Вашей миссии. Когда Вы на них наступаете, это вызывает мгновенный эффект: либо Вы излечиваетесь, либо восстанавливаете свою броню. Однажды использованные, они исчезнут. Если же Вы не нуждаетесь в “ремонте”, то не сможете поднять тот или иной предмет. В отличие от оружия, пакеты и аптечки нельзя носить с собой для дальнейшего использования.

Карты доступа. Когда Вы проходите по карте доступа, она автоматически заносится в Ваш список вещей. Карточка автоматически используется, когда Вы подходите к двери лифта. Если у Вас нет карты доступа, то дверь не откроется, и Вы не сможете спуститься на следующие этажи. На первых трех этажах карты не требуются.

Нажатие клавиши “V” показывает Вам схему V-ТЕС — те части, которые Вы уже собрали и те, которые нужны. Клавиша “F1” показывает то, что Вы имеете, красным цветом, а что нет — серым.

Нажатие клавиши “M” включает и выключает изображение схематической карты этажа. По умолчанию карта активна. На карте: зеленая точка — лифт вверх (на предыдущий этаж), красная — вниз, голубая — дверь, синяя — стена.

Клавиша “A” переключает автоматический или одиночный огонь на активном оружии. Клавиша “T” включает/выключает дисплей идентификации цели. Чтобы выбросить выбранный предмет, нажмите “D”. Клавиши “+” и “-” позволяют управлять мощностью V-ТЕС (с шагом 50 ватт), либо переключают мощность гранат в гранатомете.

Оружие переключается клавишами F1 — F8:

F1 — Beretta, пистолет;

- F2 — UZI, 9-мм автомат;
- F3 — М-16, автоматическая винтовка;
- F4 — АК-47, автомат Калашникова;
- F5 — SPAS, винчестер;
- F6 — НК-95, пулемет ;Вулкан;
- F7 — М-30, гранатомет;
- F8 — V-ТЕС.

Чтобы облегчить Вам поиски деталей V-ТЕС, приведем таблицу мест, где они находятся (первое число — этаж, второе и третье — координаты X и Y):

- 1 — Forward Reticule (7,4,10; 7,62,28)
- 2 — Focusing Prism (8,52,44)
- 3 — Tri-Carbium Barrel (6,6,6; 6,64,40)
- 4 — Firing Actuator (4,55,59; 4,19,71)
- 5 — М-16 Trigger (3,54,72)
- 6 — Smartlink Interface (5,91,97)
- 7 — Protonium Crystals (13,42,8)
- 8 — Carbon Laser Pack (8,12,77)
- 9 — Particle Phased Inducer (13,90,19)
- 10 — Liquid Nitrogen Pump (14,29,16; 14,56,60)
- 11 — Liquid Nitrogen (14,22,58)
- 12 — Power Couplings (2,46,6; 2,82,69)
- 13 — Plasmagen (15,51,27)
- 14 — Magnetic Shielding Array (15,74,78).

К 15-му этажу Вы должны полностью собрать V-ТЕС. Этот этаж, кстати, делится на две секции. Одна из них не имеет лифта вниз, но содержит часть оружия. Вам нужно будет вернуться назад, на 14-й этаж и поискать другой лифт.

И, в заключение, клавиши управления:

Up — движение вперед;

Down — движение назад;

Left/Right — поворот влево/вправо;

Alt — при удерживании с клавишами поворота происходит перемещение влево/вправо;

Ctrl — при удерживании с клавишами перемещения дает удвоенную скорость перемещения;

Enter — выстрел из активного оружия;

Space — открывание дверей;

Esc/Tab — выход в меню.

М. Лопатин

TUBES

И — Absolute Magic

Г — 1994

О — 600 K6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — PC Speaker, Sound Master

П — 80286

Если Вам нравятся игры типа тетриса и “Lines”, то эта игра — как раз для Вас. Суть ее такова. Имеется несколько трубок, по которым постоянно поступают цветные шарики — атомы неизвестных элементов. Вы управляете пробиркой и можете ловить шарики до того, как они упадут за пределы экрана (или стола). Поймав шарик, Вы должны перегрузить его в лабораторный стакан, где он будет ждать встречи с остальными шариками. Если три или более атомов одного цвета образуют линию (горизонтальную, вертикальную или диагональную), то они превращаются в молекулу и исчезают.

Имеются два способа игры — Endurace и Wave. В первом Вам нужно просто собирать неограниченное число молекул, а во втором — выполнять определенное задание, например, собрать две вертикальные молекулы из зеленых атомов. Первый способ очень хорош для тренировки и выработки стратегии (она здесь нужна!).

В зависимости от сложности игры, Вам разрешается уронить определенное количество шариков (показывается в правом верхнем углу). После этого игра будет окончена.

Для увеличения счета уделите внимание тому, как Вы будете формировать молекулы. Наименьшее число очков дается за вертикальный ряд, а наибольшее — за диагональный. Молекула из трех атомов считается за одну цепочку, из четырех — за две, а из пяти — за три.

Кроме одноцветных шариков Вам будут попадаться мерцающие — они заменяют шарик любого цвета. Не забудьте, что в пробирку можно набирать несколько шариков (до пяти). Помимо обычных шариков, будут встречаться как призовые, так и вредные. Начнем с конца, то есть с вредных. Их не стоит брать в пробирку.

Ксенон — серый шарик — устойчивый атом, который ни с чем не взаимодействует. Остерегайтесь сбора этих атомов!

Шарик с буквой “Х” — наполняет пробирку атомами ксенона. Не берите его!

Шарик с буквой “С” — при попадании в лабораторный стакан превращает все соседние атомы в ксенон.

Шарик с буквой “В” — наполняет стакан ксеноном.

Шарик с буквой "F" — ложится на дно пробирки и остается там навсегда.

А теперь полезные шарики.

Шарик с буквой "M" — наполняет пробирку обычными шариками.

Оранжевый шарик — превращается в мерцающий атом, а также увеличивает число атомов, которое разрешается уронить.

Антиматерия — шарик с оранжевым центром — чрезвычайно неустойчивое вещество. Взрывается при контакте с другими шариками и может уничтожить атомы ксенона.

Управление осуществляется любым устройством, но более удобно работать с клавиатурой. Если Вы не переназначали клавиш, то действуют такие:

Курсор — перемещение пробирки;

Ctrl — опрокидывание пробирки;

Alt — ускорение перемещения атома, под которым находится пробирка;

ESC — прервать игру;

F1 — помощь;

F2 — запись игры;

F3 — переключение музыки;

F4 — переключение звуковых эффектов;

F5 — пауза.

М. Лопатин

UGH!

И — Play Byte

Г — 1992

О — 411 R6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

П — 80286

В наш век, когда вся техника — это сплав металла и пластика, деревянные вертолеты покажутся сущим бредом, но несколько тысяч лет назад это было достоянием науки. В этой игре Вы будете управлять именно таким вертолетом, сколоченным из древнего дерева. Первобытные люди тоже нуждаются в средствах передвижения на разные высоты!

Как Вам уже стало ясно, вертолет является очень хрупкой конструкцией и сильно повреждается, когда задевает каменные стены. Да и звери тоже явно настроены против таких полетов.

Цель каждого уровня — перевезти пассажиров в требуемую пещеру (человек называет ее номер). Чем быстрее Вы это сделаете, тем лучше. Будьте аккуратны, когда принимаете пассажира на борт, и не сбейте его. Если человек упадет в воду, то его можно быстро оттуда вытащить, но некоторые тонут сразу.

Управлять вертолетом не так-то просто, как кажется сначала. Сильная инерция забрасывает аппарат куда угодно, кроме нужного места. А попробуйте отпустить клавиши, и Вы тут же разобьетесь. К счастью, в этой игре Вам на помощь может прийти друг, который тоже будет управлять таким же вертолетом и поможет перевезти пассажиров.

Как поправить энергию? Для этого служат два предмета: булыжник и дерево. Возьмите булыжник и скиньте его на крону дерева. Оттуда выпадет еда — хватайте ее скорее! Кстати, с помощью булыжника можно бороться со зверьем.

Управляющие клавиши. Ctrl-Q — выход в ДОС.

Первый игрок: Курсор — перемещение; Ins — скинуть булыжник.

Второй игрок: W/S — вверх/вниз; A/S — влево/вправо; Ctrl — скинуть булыжник.

М. Лопатин

ULTRABOTS

И — Electronic Arts

Г — 1993

О — 11, 2 Мб

М — VGA

У — Mouse, Keyboard

И вновь на нашу бедную планету напали инопланетяне! Кому же, как не Вам отстаоть честь и свободу родимой Земли?! Вперед! В атаку!

Для выполнения столь трудного дела Всемирное Правительство выделило Вам самую современную технику, то есть три типа роботов, управляя которыми, Вы и будете уничтожать врагов.

Основной экран стратегического планирования представляет собой изображение карты Земли с расположенным справа внизу стандартным меню управления. На карте высвечены точки, в которых замечена инопланетная активность. Туда-то Вам и надо. Выберите понравившуюся и вступайте в бой. Однако следует выбирать те точки, которые обведены рамкой. Рамки зеленого и желтого цветов предполагают довольно легкую победу, а рамка красного цвета — тяжелую битву. От победы к победе Ваш рейтинг будет повышаться и, соответственно, будут усложняться задачи. Но, где наша не пропадала?! Если же Вы не совсем уверены в своих силах, то выбирайте пункт "Train" и тренируйтесь.

Как уже упоминалось, Вам выделены три типа боевых роботов. Вот их характеристики.

Humanoid.

Высота	— 18 метров;
Ширина	— 10, 5 метра;
Длина	— 11, 5 метра;
Стандартная скорость	— 48 км/ч;
Максимальная скорость	— 80 км/ч;
Поворачиваемость	— 1 об/с;
Экипаж	— 1 человек.

Scout.

Высота	— 12-18, 5 метра;
Ширина	— 11, 5 метра;
Длина	— 13 метров;
Стандартная скорость	— 72 км/ч;
Максимальная скорость	— 95 км/ч;
Поворачиваемость	— 2 об/с;
Экипаж	— 1 человек.

Scorpion.

Высота	— 14, 5-22 метра;
Ширина	— 30 метров;
Длина	— 36 метров;
Стандартная скорость	— 48 км/ч;
Максимальная скорость	— 80 км/ч;
Поворачиваемость	— 1 об/с;
Экипаж	— 1 пилот и 1 техник.

Во время боя Вы можете управлять как всей своей армией, так и отдельной машиной. В первом случае перед Вами будет командный экран, с помощью которого Вы можете просмотреть названия и состав своих войск (в левом верхнем углу). Также Вы можете уяснить боевую задачу (ORDERS), состояние выбранного робота (STATUS, информация отображается на экране в центре внизу), просмотреть карту района боевых действий (MAP), перейти в режим обзора местности (REMOTE) и увидеть, что делает выбранный робот (COM).

С помощью кнопки "OUTFIT" Вы приказываете роботу выдвинуться на поле брани. Нажав "RECALL", Вы вернете робота на базу (например, для починки). А выбрав "EXIT", вообще удерете из боя.

Управление роботом осуществляется достаточно просто и стоит немного повоевать, как назначение приборов становится понятным. Поэтому отмечу лишь ключевые моменты при ведении боя.

Во-первых, весь бой ведется в пределах сети энергетических станций, и если робот отойдет от такой станции достаточно далеко, то произойдет переключение на внутренние батареи, которых надолго не хватает (особенно при интенсивной стрельбе). Значит, почаще возвращайтесь в сеть для подзарядки. Энергетические станции расставляются с помощью "Скорпионов", а они слабо защищены. Посылайте вместе с ними охрану.

Во-вторых, роботы сами по себе довольно тупы (и наши и враги), поэтому при выходе с базы управляйте роботом вручную, иначе он размолотит собственную базу.

В-третьих, вражеские энергостанции можно заставить работать на себя, уничтожив одну из промежуточных. Тогда они переключатся на Вашу частоту и будут питать Ваших роботов, а враги быстро обессилят.

Вот и все хитрости. Удачи!

VINYL GODDESS FROM MARS

И — Union Logic Software

Г — 1995

О — 5,2 M6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — AdLib, Sound Blaster

П — 80386

Типичная детская аркада для взрослых. На редкость крутая девушка Винил, катаясь на космическом корабле, получила повреждения этого корабля. Повреждения оказались настолько катастрофическими, что ей, бедной, пришлось срочно катапультироваться. А корабль упал на планету и разбился на множество кусочков (или все-таки не разбился?). Вам нужно помочь Винил найти свой корабль и смотаться подальше от этой коварной планеты.

Ну, вот. Приземлившись на неизвестной планете, Винил обнаружила там кучу тупых врагов — монстров, шныряющих туда-сюда. Ну что еще делать полуодетой девушке, как не навешать по ушам этим монстрам?

Уж насколько бывают примитивными аркады для детей! Ни один игрок постарше играть в них никогда не будет. А вот здесь есть три существенных плюса, благодаря которым играть интересно: 1) хорошая и приятная графика; 2) такая же музыка, причем ненадоедливая; 3) обнаженная попка главной героини.

Выбрав любой из трех эпизодов, Вы попадаете на соответствующую местность. Сначала Вашим глазам предстает вид сверху. Здесь Винил ходит по дорожкам, ища неприятностей в окрестных местечках. Как только она дойдет до места, где сидит себе куча монстров (синий кружок), сразу начнется собственно сама аркада.

Смысл каждого эпизода — перелупить как можно больше врагов, набрать побольше сокровищ, а самое главное — дойти до выхода. Сначала у Винил имеется запас какого-то вида оружия: кинжалы, звездочки или шары из синего огня. Несет она с собой, по-видимому, вагон этих предметов, так ~~как~~ расшвыривает их во врагов с завидной щедростью. Правда, у всего хорошего есть конец, поэтому периодически тут будут попадаться еще вагоны оружия, обозначенные, впрочем, более скромно.

Но что делать девушке, если ее все-таки задевают подлые враги? Не только же стонать и ахать. По морде они, конечно, получают, но и Винил тоже надо подлечить. Чтобы это сделать, найдите пузырек, восстанавливающий здоровье на несколько пунктов. А если Вам попадется большой пузырь, так это вообще здорово, потому что он полностью восстановит ее здоровье.

В общем, лабиринты очень просты. Только вот какие-то вредители заперли некоторые двери, а ключи спрятали в глубинах этих лабиринтов. Поэтому, в основном, приходится все время тратить на поиск ключей, отпирающих эти двери. Вам помогают разные конструкции: пружины, движущиеся платформы. А также лестницы, во время лазания по которым Вы видите голую попку Винил. Кстати, здесь есть и скрытые проходы, то есть их не видно, но пройти можно.

А поскольку пора запускать эту игру, расскажем об управлении:

Up — вверх, смотреть вверх, заходить в двери;

Down — вниз, приседать;

Left/Right — перемещение влево/вправо;

Ctrl — прыгать (кнопка 1 джойстика);

Alt — стрелять (кнопка 2 джойстика);

Esc — меню, где можно управлять звуком, записывать и загружать игру, ■ также прекращать ее.

М. Лопатин

VIOLENT FIGHTER

И — Softstar

Г — 1992

О — 5,6 Мб

М — VGA

У — Keyboard, J

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster

Цель игры: поиск трех сбежавших киборгов. Прежде чем Вы будете иметь удовольствие сразиться с ними, Вам предстоят сражения с 8 бойцами: из которых 4 киборга (KATER, LICE, ALI, OLUDA), 1 робот (CYBER-02) и 3 монстра (CHOMU, SEA KILLER, KLAID).

Управление (единое для всех).

Alt — удар ногой (исключение SEA KILLER — удар хвостом).

Ctrl — удар рукой (исключение SEA KILLER — удар языком).

Up — прыжок.

Down — присесть.

Left — назад и блок (работает только при ударе противника).

Right — движение вперед.

Далее описываются особенности для каждого из бойцов + полезные советы.

Все нижеприведенные примеры описаны для варианта “игрок-компьютер”. Ваш боец находится на правой стороне экрана, а его противник слева.

KATER.

Вниз + вперед + CTRL — пуск огненной тучи (магия).

Частое нажатие CTRL — куча ударов руками.

Назад + вперед + CTRL — вертушка корпусом с продвижением вперед.

Вверх + ALT — прыжок на месте и удар ногой в воздухе.

Вперед + вверх + ALT — удар в прыжке (вперед).

Вниз + назад — блок в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + CTRL — удар ногой в положении сидя.

Вниз + ALT — удар рукой в положении сидя.

CTRL + вперед или назад (в зависимости от направления броска) — бросок (действует в ближнем бою, при непосредственной близости противников).

CTRL — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

ALT — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед).

Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

При сражении с роботом (CYBER-02) единственный способ увернуться от лазера — присесть!

При сражении с монстром KLAID, кибергами ALI, OLUDA единственный способ увернуться от их магии (лазеров) прыжок по направлению к идущему на Вас лазеру (огненный шар, огненное кольцо, огненная капля).

LICE.

Вниз + вперед + CTRL — перевоплощение в огненную шаровую молнию и передвижение до конца экрана.

Вниз + вперед + ALT — магическая вертушка ногами с небольшим продвижением вперед (хороша в ближнем бою).

Назад + вперед + CTRL — плавное продвижение вперед с вытянутой рукой на уровне лица.

Назад + вперед + ALT — плавное продвижение в сидячем положении с вытянутой ногой вперед (плавная подсечка с продвижением вперед).

Вниз + ALT — удар ногой в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + CTRL — удар рукой в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + назад — блок в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вверх + ALT — прыжок на месте и удар ногой в воздухе.

Вперед + вверх + ALT — удар в прыжке (вперед).

CTRL + вперед или назад (в зависимости от направления броска) — бросок (действует в ближнем бою, при непосредственной близости противников).

CTRL — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

ALT — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

При сражении с роботом (CYBER-02) единственный способ увернуться от лазера — присесть!

При сражении с киборгом ALI возможны 2 варианта преодоления его огненного шара — присесть или путем прыжка.

При сражении с SEA KILLER для преодоления огненной дуги один способ — прыжок вверх!

При сражении с OLUда единственный способ увернуться от огненного шара — прыжок вверх! (аналогично с CHOMU — прыжок через шар с шипами).

При сражении с киборгом KATER единственный способ увернуться от огненной тучи — прыжок вверх! (аналогично KLAID).

ALI.

Вниз + вперед + CTRL — пуск огненного шара (магия).

Вниз + ALT + вверх — магическая спираль (траектория — как удар в прыжке).

Вниз + ALT — удар ногой в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + CTRL — удар рукой в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + назад — блок в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вверх + ALT — прыжок на месте и удар ногой в воздухе.

Вперед + вверх + ALT — удар в прыжке (вперед).

CTRL + вперед или назад (в зависимости от направления броска) — бросок (действует в ближнем бою, при непосредственной близости противников).

CTRL — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

ALT — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

При сражении с роботом (CYBER-02) единственный способ увернуться от лазера — присесть или прыжок вверх-вперед по направлению к противнику.

При сражении с монстром KLAID, кибергами KATER, OLUда единственный способ увернуться от их магии (лазеров) прыжок по направлению к идущему на Вас лазеру (огненный шар, огненное кольцо, огненная капля).

LUда.

Вниз + вперед + CTRL — пуск плазменного кольца (магия).

Вниз + ALT — удар ногой в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + назад — блок в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вверх + ALT — прыжок на месте и удар ногой в воздухе.

Вперед + вверх + ALT — удар в прыжке (вперед).

CTRL + вперед или назад (в зависимости от направления броска) — бросок (действует в ближнем бою, при непосредственной близости противников).

CTRL — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

ALT — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

При сражении с роботом (CYBER-02) единственный способ увернуться от лазера — присесть или прыжок навстречу лазеру.

При сражении с монстром KLAID, кибергами ALI, KATER единственный способ увернуться от их магии (лазеров) прыжок по направлению к идущему на Вас лазеру (огненный шар, огненная туча, огненная капля).

СНОМУ.

Вниз + вперед + CTRL — перевоплощение в шар с шипами и передвижение до конца экрана.

Вниз + ALT — удар ногой в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + назад — блок в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вверх + ALT — прыжок на месте и удар ногой в воздухе.

Вперед + вверх + ALT — удар в прыжке (вперед).

CTRL + вперед или назад (в зависимости от направления броска) — бросок (действует в ближнем бою, при непосредственной близости противников).

CTRL — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

ALT — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

Запомните! При сражении с роботом (CYBER-02) Вам не нужно опасаться его лазера, т.к. из-за Вашего небольшого роста он не причинит Вам вреда, Вам не нужно даже приседать, уворачиваясь от лазера в отли-

чие от других бойцов! Но следует помнить, если лазер попал в Вас во время прыжка — Вам будет ужасно “приятно”.

CYBER — 02.

Вниз + вперед + CTRL — пуск лазерного луча.

Вверх + ALT — прыжок на месте и удар ногой в воздухе.

Вперед + вверх + ALT — удар в прыжке (вперед).

Вниз + назад — блок в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + CTRL — удар ногой в положении сидя.

Вниз + ALT — удар рукой в положении сидя.

CTRL + вперед или назад (в зависимости от направления броска) — бросок (действует в ближнем бою, при непосредственной близости противников).

CTRL — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

ALT — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

Помните! Ваш лазерный луч САМЫЙ ПРОТЯЖЕННЫЙ из всех лазеров, которые имеют бойцы. Практически никто не в силах его перепрыгнуть!

SEA KILLER.

Вниз + вперед + CTRL — пуск огненной дуги.

Вверх + ALT — прыжок на месте и удар хвостом в воздухе.

Вперед + вверх + ALT — удар в прыжке (вперед).

Вниз + назад — блок в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + CTRL — удар хвостом в положении сидя.

Вниз + ALT — удар языком в положении сидя.

CTRL + вперед или назад (в зависимости от направления броска) — бросок (действует в ближнем бою, при непосредственной близости противников).

CTRL — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

ALT — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

При сражении с роботом (CYBER-02) единственный способ увернуться от лазера — присесть или прыжок по направлению к лазерному лучу.

При сражении с OLUDA единственный способ увернуться от огненного шара — прыжок вверх! (аналогично с CHOMU — прыжок через шар с шипами).

При сражении с киборгом KATER единственный способ увернуться от огненной тучи — прыжок вверх! (аналогично KLAID, ALI)

KLAID.

Вниз + вперед + CTRL — пуск огненных капель (наподобие комет).

Вверх + ALT — прыжок на месте и удар ногой в воздухе.

Вперед + вверх + ALT — удар в прыжке (вперед).

Вниз + назад — блок в положении сидя (Вниз — не отпускать!).

Вниз + CTRL — удар ногой в положении сидя.

Вниз + ALT — удар рукой в положении сидя.

CTRL + вперед или назад (в зависимости от направления броска) — бросок (действует в ближнем бою, при непосредственной близости противников).

CTRL — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

ALT — удар меняет свое направление при очень близком положении бойцов относительно друг друга (удар по диагонали наверх-вперед). Эффективен при защите от прыжка противника (нападение сверху) в непосредственной близости!

При сражении с роботом (CYBER-02) единственный способ увернуться от лазера — присесть!

При сражении с киборгом ALI возможны 2 варианта преодоления его огненного шара — присесть или путем прыжка.

При сражении с SEA KILLER для преодоления огненной дуги один способ — прыжок вверх!

При сражении с OLUDA единственный способ увернуться от огненного шара — прыжок вверх!

При сражении с киборгом KATER единственный способ увернуться от огненной тучи — прыжок вверх!

WACKY WHEELS

И — Beavis Soft & Apogee

Г — 1994

О — 8,9 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum, Disney SS

П — 80386, 1 Mb RAM

Пожалуй, более забавных гонок на машинках еще не встречалось. Название переводится как “Чокнутые колеса”. Мало того, что они трехмерные, но сами персонажи настолько смешные, что оторваться от игры невозможно. К тому же здесь Вы можете играть вдвоем с другом, и не только сидящим рядом, но и где угодно, при наличии модема.

Про саму игру удобнее рассказать, просто пройдясь по главному меню программы.

Single player racing — заезд для одного игрока. Вы выбираете звереньца, которым будете управлять, сложность игры, трассу, количество кругов. А затем начинается сама игра. Суть гонок одна: первым прийти к финишу. Вот и здесь такое же правило. Но поскольку Вам будут мешать соперники, придется с ними побороться. В помощь этому по трассе ходят несчастные глупые ежи. Когда Вы сбиваете ежа, то получаете в свои руки четырех ежат, которых можно потом кинуть в соперников. Помимо ежей, здесь еще встречается более специфичное оружие: ледышки и огненные шары. Есть еще предметы, на которые указывает рука. Такие предметы имеют специальное “стратегическое” назначение. Вы можете подобрать этот предмет и сбросить его в нужном месте. Кроме этого, на самой трассе Вы встретите разные препятствия (и не препятствия): турбо-полосы ускоряют Ваш автомобиль, трамплины подбрасывают вверх, а лужи масла замедляют скорость и могут даже вынести Вас за пределы дороги. По всяким лужам можно перебираться не только вброд, но и по дну (в зависимости от глубины). В таких случаях на поверхности воды торчит перископ — при этом Вас труднее обнаружить, да и вообще, это забавно.

Two player race — это возможность посоревноваться с Вашим другом, когда он входит в число остальных соперников. Экран делится на две части, и управление для каждого игрока свое. А раз уж Вы играете с другом, то можете прикалываться над ним. Для этого у каждого игрока есть набор определенных клавиш (F1-F6 для первого игрока, 1-6 — для второго). Когда тот или иной игрок нажимает одну из клавиш, перед носом у второго на некоторое время возникает изображение чертенка с какой-нибудь оскорбительной репликой или позой. Такими приколами Вы можете пользоваться 4 раза за игру.

Two player shoot out — это почти то же самое, но покруче. Здесь Вашей задачей становится полное уничтожение Вашего друга (врага).

Wacky duck shoot — то же, что и предыдущее, но для одного игрока. Здесь Вы будете отстреливать уток и селезней. Это тренировка для предыдущего режима двух игроков.

Comm-bat play — это игра для двоих друг против друга по модему. Все настройки модема и телефонных номеров производятся в программе SETUP, а здесь Вы просто запускаете саму игру.

Game options — настройка таких параметров игры, как детализация, звук, музыка и прочее.

Wacky wheels info — помощь, информация и другое.

Ordering info — это если Вы очень хотите легально приобрести копию игры.

Leave game — покинуть игру и вернуться в ДОС.

Управляющие клавиши.

Первый игрок:

Left/Right — влево/вправо;

Alt — прибавить газу;

Ctrl — выстрел или сброс предмета;

Down — тормозить;

Space — быстрый разворот на 90 градусов.

Второй игрок:

D/F — влево/вправо;

A — прибавить газу;

S — выстрел или сброс предмета;

G — тормозить;

H — быстрый разворот на 90 градусов.

Для выхода из игры используется привычная клавиша ESC.

М.Лопатин

WILD WEST

И — Copysoft

Г — 1993

О — 2200 МБ

М — VGA

У — Keyboard, Joystick

З — PC Speaker, AdLib, Sound Master

П — 80286

Всем известный Сканни Харднат путешествовал по будущему, наводя там порядок. И вот, по пути в свое время, машина времени занесла его... в прошлое — на Дикий Запад, где царствовал беспорядок и беззакон-

ние. Ковбои воевали с индейцами, индейцы воевали с бледнолицыми. В руках у Сканни письмо: "Извини, сынок, но мы тебя отправили в 1909 год, чтобы ты отыскал всех похищенных у твоего отца овец и спас его больное сердце". И теперь Сканни должен выполнять поручение, если он хочет вернуться назад в свое время.

Белые и краснокожие объединились в своей борьбе против Сканни. Но и у нашей героической белки есть чем постоять за себя — водяной пистолет, который запросто убивает неприятеля. Чтобы было, чем стрелять, Сканни должен подбирать бутылки с водой. Для того, чтобы вылечить рану, достаточно взять красное сердечко, дающее 30% здоровья. Горная местность неоднородна: где-то при помощи простого прыжка не пройдешь. В таких случаях Сканни должен использовать ящики, на которые он может вставать и увеличивать высоту прыжка. Более одного ящика Сканни носить не может.

Для того, чтобы пройти уровень, Сканни должен собрать все 100% овец. Еще хорошо, что их не съели!

Вот такая детская игра с очень забавной музыкой. **Управляющие клавиши** — тоже для детей:

Down — взять/положить ящик;

Курсор — перемещение Сканни;

Space — прыжок (кнопка 1 джойстика);

Alt — выстрел из пистолета (кнопка 2 джойстика);

F9 — сохранение копии экрана в формате PCX;

Esc — выход из игры.

М. Лопатин

WARCRAFT: ORCS & HUMANS

И — Blizzard Entertainment

Г — 1994

О — 8 M6

М — VGA

У — Keyboard, Mouse

З — AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, General MIDI

П — 80386, 4 Mb RAM

В Эпоху Хаоса два народа бились за господство. Королевство Азерот победило. Люди, которые жили там, превратили свою землю в райский уголок. Рыцари и священники странствовали по всему королевству, служа людям с честью и справедливостью. Хорошо обученная армия короля поддерживала длительный мир в течение многих поколений. Но пришла орда орков... Никто не знал, откуда появились эти создания, и никто не был подготовлен к террору, который они породили. Воины их

владельцы мечами и копьями со смертельной сноровкой, другие же командовали стаями волков, черных, как безлунная ночь. Невообразимыми были разрушительные силы их черной магии, происходящие из огней подземного мира. Используя искусства военного арсенала и мощной магии, эти две силы столкнулись в состязании коварства, интеллекта и грубой силы за победу — господство над всей землей Азерот. Добро пожаловать в мир войны...

Эта игра удивительно похожа на "DUNE-2" и, несомненно, является одним из самых увлекательных последователей известнейшей стратегической игры. Здесь есть свои плюсы и минусы по сравнению с "DUNE-2", но в целом она заслуживает весьма высокой оценки. Самым большим преимуществом игры является возможность вести поединки друг против друга по модему или в сети.

Итак, в основе игры лежит нескончаемая битва между людьми и их заклятыми врагами — орками. Вы можете воевать как за тех, так и за других — причем это не потребует переучиваться на другие методы борьбы, так как кроме названий, особых отличий между обеими расами нет.

Интересной возможностью является определение своей собственной игры (Custom Game). При этом Вы способны выбирать свою расу, расу противника, количество и типы имеющегося изначально вооружения, а также тип территории поля битвы (лесистость, болотистость и прочее).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле открывается игроку с высоты птичьего полета. Несмотря на то, что при этом фигурки выглядят маленькими, все они очень выразительны и хорошо нарисованы. Слева вверху на экране дается уменьшенное изображение игрового поля. Белый прямоугольник, обозначающий текущий экран, можно перемещать, уцепившись за него мышью.

Зеленым цветом на карте обозначены Ваши структуры и подчиненные, красным — вражеские. Белые квадраты — золотоносные рудники.

Ниже будет отображаться информация, зависящая от того, какой объект Вы выделили. Для того чтобы выделить объект, нужно просто навести на него курсор мыши и щелкнуть левой кнопкой. Если Вы выделили одного или нескольких человек, то Вам помимо фотографии будут представлены: полоса повреждений (HP — Hit Point), а также те функции, которые он может выполнять. Когда Вы наводите курсор на какую-либо функцию, то в нижней строке выводится ее вспомогательное название. Если объектом действия является какая-то цель, то курсор принимает вид перекрестия и просит указать эту цель.

Если Вы выделяете сооружение, вырабатывающее какие-то продукты, то меню будет аналогичным. Но при перемещении курсора на пиктограмму функции, требующей затраты денег/леса, ■ нижней строке выводится необходимое количество того или иного ресурса.

Самая верхняя строка содержит наглядную информацию о количестве имеющейся у Вас древесины и золота.

Далее в тексте, если даны два названия, либо две команды, то первое название — для человеческой расы, второе — для орков.

СТРУКТУРЫ

Это перечень тех построек, которыми Вы будете владеть в течение игры. Они разделяются на основные (первые четыре) ■ дополнительные, или улучшенные, структуры, которые дают Вашему войску существенную поддержку. Дополнительные структуры возможно строить только после постройки основных.

Все структуры для постройки требуют вложения финансов (золота), а также используют строительные материалы — лес. Золото добывается в золотоносных рудниках, или шахтах (GOLD MINE). Поэтому первым делом Вам нужно будет отыскать поблизости такую шахту, чтобы можно было послать в нее рабочего. Когда Вы нажимаете на нее, то видите количество оставшегося золота. По его истечении шахта обваливается. Древесина добывается теми же самыми рабочими в любом окрестном лесу — Вы просто посылаете их рубить дрова.

1. TOWN HALL — ратуша. Это — основное и самое главное сооружение, которое всегда есть у Вас изначально. На карте оно всегда имеет желтый цвет. От ратуши и начинается развитие Вашего небольшого городка. Если враги ее разрушат, то у Вас нет возможности отстроить это здание заново. Ратуша используется по следующим предназначениям:

TRAIN PEASANT / PEON — создать ■ обучить рабочего. Рабочий используется для доставки леса ■ денег, ремонта ■ строительства.

BUILD ROAD — построить дорогу. Дорога требуется для того, чтобы расширять городок — ведь все последующие постройки должны примыкать к дороге.

BUILD WALL — построить защитную стену. Эта стена способна некоторое время сдерживать нападение врага, пока они ее не разломают. Вы сами тоже можете сломать стену (а также любое другое сооружение), если окажетесь в запертом положении.

2. FARM — ферма. Здесь выращивается еда, необходимая для питания Вашего войска. При просмотре фермы выводятся два показателя — количество еды, которое произрастает на всех Ваших огородах ■ количество востребованной еды. Если число порций пищи меньше числа людей,

то Вы не сможете производить ни каких помощников. Каждая ферма может кормить 4-5 человек.

3. BARRACKS — бараки. Это — военное сооружение, предназначенное для изготовления и тренировки воинов. Таких барачков рекомендуется иметь побольше. При вхождении в это сооружение Вы должны будете указать того воителя, которого хотите воспитать.

4. LUMBER MILL — деревообрабатывающая фабрика. Именно здесь изготавливается оружие для лучников — стрелы. Для увеличения смертельной силы стрелы необходимо выполнить процедуру модернизации производства (UPGRADE) — до двух раз.

5. CHURCH / TEMPLE — церковь/храм. Позволяет производить священников — клериков/некролайтов. Священники способны использовать различные заклинания. Все заклинания сначала нужно разработать (RESEARCH) в этой же самой церкви.

6. BLACKSMITH — кузница. Она позволяет производить улучшенное металлическое оружие (мечи, булавы) и щиты. Точно также следует модернизировать производство.

7. STABLE / KENNEL — конюшня/"волчарня". В конюшне выращиваются кони для рыцарей, в "волчарне" — волки. Как и для предыдущих построек, Вы можете выделить деньги на производство более быстрых лошадок и волков.

8. TOWER — башня. Здесь производятся колдуны и вырабатываются сверхмощные заклинания для них.

Как Вы заметили, каждая структура имеет шкалу, которая показывает степень повреждения. Когда уровень становится низким, необходимо вызвать рабочего и заставить его чинить структуру. Для этого требуются не только деньги, но и лес.

ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ — ВОИНЫ И ПОМОЩНИКИ

Здесь перечислим профессии тех людей, которыми Вы будете управлять. Магические способности священников и колдунов будут приобретаться с течением игры.

PEASANT / PEON — рабочий. Обладает сразу несколькими навыками: REPAIR — чинить постройку, HARVEST — рубить лес или добывать золото, BUILD BASIC / ADVANCED STRUCTURE — строить основную или дополнительную структуры. Сразу обратите внимание, что для постройки требуется как золото, так и древесина.

FOOTMAN / GRUNT — пехотинец, он же воин с мечом/топором. Может поражать врага лишь при тесном контакте, но его сила вполне прилична.

ARCHER / SPEARMAN — лучник/копьемосец. Имеет неограниченный запас стрел и может стрелять в противника с расстояния в 10 шагов и ближе. Несколько таких лучников, расставленных по периметру Вашего городка, никого не подпустят к сооружениям.

CLERIC / NECROLYTE — клерик/некролайт. В качестве воинов они стоят наравне с остальными и с некоторого расстояния стреляют огнем. Второе применение клериков — способность вылечивать ранения своих товарищей. Для этого используется команда **HEALING** — лечить. Уровень магической энергии указан наравне с уровнем жизненной энергии клерика. Когда Вы кого-то вылечиваете, то этот уровень падает, но потом со временем восстанавливается снова. Клериков полезно таскать вместе с остальными на поле боя; между тем враги тоже не глупее Вас и тоже приводят с собой клериков, которые лечат своих воинов. Есть у этих персонажей и третья способность: они могут открывать небольшие участки территории, которые ранее были Вам невидимы (**FAR SEEING**). При этом тоже тратится магическая энергия. И последнее свойство — клерики способны делать на некоторое время любого указанного Вами воина невидимым (**INVISIBILITY**). Это позволяет пробираться в центр вражьего логова.

Некролайты в отличие от клериков не могут лечить воинов, но зато они способны воскрешать трупы погибших (**RAISE DEAD**) — как своих, так и чужих. При этом мертвец превращается в скелет, которым Вы тоже управляете. Дистанционное видение тоже осуществляется (**DARK VISION**). Еще они способны на время делать цель неуязвимой (**UNHOLY ARMOR**).

KNIGHT / RAIDER — рыцарь. Этот всадник в качестве оружия использует булаву, которой наносит тяжелые повреждения. Скорость его перемещения зависит от качества лошади/волка. Рыцарь действует только при близких контактах.

CONJURER / WARLOCK — колдун. Помимо обычных способностей он может вызывать разных тварей — скорпионов и пауков. Для этого колдун использует свою магическую энергию. Эти природные создания попадают под Ваше командование. Твари тоже имеют показатель магической энергии, который уменьшается со временем. Когда он иссякнет, тварь будет саморазрушаться, так как силы, удерживающие ее, исчезают. Вторым достоинством колдуна является способность вызывать огненный дождь (**FIRE RAIN**) или ядовитое облако (**POISON CLOUD**). Этот дождь действует на значительный участок территории. Третье — самое разрушительное создание — водяная стихия (**SUMMON WATER ELEMENTAL**) или демон (**SUMMON DAEMON**). Эта тварь способна

причинять воистину катастрофические повреждения, при этом она очень устойчива к ранениям.

CATAPULT — катапульта. Самое мощное производимое в бараках оружие, причем передвижное. Оно стреляет огненными “ракетами”, наносящими очень сильные повреждения. Катапульта имеет два режима работы: автоматическая атака или принудительная. Автоматическая атака работает при приближении врага, но только если поблизости с предполагаемым местом падения ракеты **НЕТ** Ваших воинов — иначе они тоже будут повреждены. Когда же Вы сами указываете цель (принудительная атака), то катапульта будет подчиняться Вашему приказу, невзирая на находящихся рядом друзей. Обратите внимание, что эта машина совершенно неэффективна на близких расстояниях — любой подобравшийся к ней неприятель может ее запросто разобрать, не получив при этом ни царапины, ни ожога.

Кроме вышеперечисленных, Вам еще будут встречаться и “нейтральные” создания — прислужники всяких могущественных колдунов, людоеды, демоны и другие. Особо мощных врагов нельзя подпускать близко — их желательно уничтожать лучниками издалека. Особенно этими тварями насыщены такие уровни, где Вам нужно пройти по горному лабиринту и кого-нибудь отыскать (либо убить).

Основными действиями для персонажей являются следующие: **MOVE** — двигаться в указанную точку, **STOP** — остановиться, **ATTACK** — атаковать врага. Для перемещения Вы можете применять обе команды, но между ними есть разница. Если Вы приказываете человеку двигаться, то он будет слепо идти вперед, игнорируя все, что попадает на его пути, включая даже нападающих на него врагов. Это полезно применять, когда Вы хотите принудительно увести солдат с поля боя. Когда же Вы выбираете команду атаки и указываете некоторую область, то воин тоже идет туда, но если он по пути встретит противника, то остановится и вступит с ним в драку. По прибытии в указанное место подразделение остановится и будет искать врагов в пределах его диапазона действия. Если же Вы в качестве цели при атаке указываете не область, а определенного противника, то воин (воины) будет атаковать именно этого врага, не обращая внимания на остальных — до полного его уничтожения. Цели можно указывать как на экране, так и на мини-карте.

Важным достоинством этой игры является возможность объединения нескольких человек (до четырех) в группы. Для этого есть два пути. Первый — при нажатой клавише **Ctrl** мышью выделить (растянуть) квадрат, который будет включать в себя несколько человек — они все при этом выделятся зелеными квадратиками. Второй способ — при нажатой клавише **Shift** щелкать на любых нужных Вам людей. Теперь Вы сможете

одновременно командовать несколькими людьми. Будьте внимательны при выделении квадрата — если в него попадет рабочий, то Вы лишитесь возможности атаковать.

РАБОТЫ В ГОРОДКЕ

Для начала разошлите всех своих подчиненных на небольшое расстояние во все стороны от начальной базы. Это необходимо, чтобы открыть неисследованные участки территории, так как строительство на черных участках невозможно.

Если у Вас нет рабочих или он всего один, сразу же создайте по крайней мере 4-5 штук (потом — 8-10). Остальные воины пусть в это время найдут золотоносную шахту и лес. Теперь, пока рабочие будут приносить необходимые материалы, займитесь строительством дорог, возле которых потом Вы будете сооружать постройки. Каждый последующий участок дороги должен примыкать к предыдущему.

Заранее спланируйте схему размещения — желательно оставлять между зданиями проходы, иначе Вы либо вообще не сможете выбраться наружу, либо придется делать большой крюк. Одинаковые постройки удобнее размещать рядом друг с другом.

Произведите сразу технику, способную поражать врага на расстоянии (лучники и катапульты) и расставьте их вокруг городка. Около катапульт важно держать и рыцарей, которые домолотят врага при его приближении.

ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Прежде чем начинать воевать, нажмите клавишу F8 и прочитайте задание! Не всегда целью эпизода является полное уничтожение врагов. Иногда нужно оставлять в живых какое-то сооружение.

В качестве хорошей тактики в этой игре считается заход с боков или сзади, так как враг в основном ждет Вас спереди и там же размещает свою технику. Сам компьютер несколько глуп в этом отношении, так как воины, управляемые им, идут вперед на Вашу базу по кратчайшему расстоянию.

Чтобы безболезненно расправляться с врагами, можно проделать такой трюк. Вышлите группу воинов и остановите ее около предполагаемого местонахождения врага. Теперь вперед пошлите быстро ходящего воина (например, лучника), а как только он обнаружит врага, верните его назад. Враг пойдет за ним и попадет в лапы Вашему отряду.

Первым объектом для уничтожения является ратуша, а затем — обязательно нужно перебить всех рабочих. Таким образом Вы лишите неприятеля строительной силы, и он не сможет заново отстраивать соору-

жения. Есть еще и второй момент — когда у врагов в подчинении колдуны, вызывающие огненный дождь, либо убивающее облако. В этом случае прежде всего следует убить именно их.

На последних уровнях, когда Ваши колдуны смогут вызывать водяную стихию или демонов, рекомендуется “наклепать” десятков колдунов и больше ни о чем не заботиться. Монстры сделают все дело за Ваших воинов (которые в большей степени подвержены к ранениям).

В игре двенадцать уровней. Если Вы играете за людей, то Вашей последней целью будет уничтожение обители главаря орков — Замка Черного Камня. Орки же должны разрушить оплот людей — Дворец Урагана. После победы Вы становитесь королем соответствующей расы.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

Несмотря на то, что игру можно практически полностью контролировать мышью, есть и много полезных клавиш.

Курсорные стрелки — прокрутка экрана;

F1 или Alt-H — помощь;

Shift/F2-F4 — запись позиции на карте для мгновенного вызова;

F2-F4 — вызов записанной позиции карты;

F5 — включение мини-карты;

F6 — количество действующих/уничтоженных воинов;

F7 — суммарное количество добытого золота/леса;

F8 — счет, Ваше воинское звание и цель текущего эпизода;

F10 — главное меню; G — показывает сетку-границу структур;

C — центрирует карту на выбранном объекте;

Ctrl-M или Alt-M — музыка включена/выключена;

Ctrl-S или Alt-S — звук включен/выключен;

Ctrl-X или Alt-X — выход из игры;

“+” и “-” — ускоряет или замедляет игру;

Esc или правая кнопка мыши — отмена любой команды.

Наверное, это все, что можно сказать об игре. Теперь просто играйте — удовольствие на неделю-другую обеспечено!

М.Лопатин.

WEREWOLF vs. COMANCHE

И — NovaLogic

Г — 1995

О — 60 M6

М — VGA

У — Keyboard, Joystick, Cyberman

З — AdLib, Sound Blaster, Roland, General MIDI

П — i486DX2-66, 2x CD-ROM (для CD-версии), 1 Mb RAM

Немного переделанный анекдот. Идут совместные российско-американские учения. Американский вертолет системы “Команч” передает сообщение нашему КА-50: “Хеллоу, рашен!” Пилот нашего вертолета спрашивает стрелка: “Что сказала эта американская морда?” “Эта тупая американская морда сказала, что наш вертолет хреново окрашен,” — отвечает стрелок. “Да, ну пальни-ка в него парой ракет... А теперь смотри, как окрашена грудa пылающего железа!”

Не успели еще отдохнуть кнопки джойстика от дрожащих рук компьютерных летчиков-вертолетчиков, тучами выпускающими ракеты из своего персонального “Команча” по русским танкам, как в истории компьютерных стрелялок свершилось новое чудо. Компания “NovaLogic” выпустила на рынок продолжение игры “Comanche” (сделавшей ни кому не приметную фирму одной из самых популярных), которое гордо названо американцами в честь нашего, русского, боевого реального вертолета КА-50 грозным именем “Оборотень”. Хотя в России этот вертолет известен как “Черная Акула”, американское название не умаляет его достоинств.

Наша военная техника — лучшая в мире. Все это знают и нас боятся. Значит, уважают. Но боятся так, страну в целом. Когда Вы поиграете в эту игру, Америка будет трястись перед Вами лично. Потому что Вы будете пилотом-ассом, который в мгновение ока превращает неумелых американских летчиков, сидящих за военной техникой, претендующей на звание “большая консервная банка”, в пыль и куски оплавленного металла.

Итак, продолжение любимой игры почти в точности соответствует “Comanche”, поэтому те, кто в него играл, без проблем разберутся и с этой. А если “Werewolf” Вы видите впервые, тогда данное описание Вам как раз поможет. К сожалению, мне не довелось попробовать мульти-игру, в которую можно играть по сети либо по модему, но, думаю, что у тех, кто имеет опыт работы с сетью, проблем с настройкой не возникнет.

Собственно сама игра не претендует называться авиационным симулятором, так как если взять управление полетом, то Вам не нужно ничем управлять. Взлетать тоже почти не надо, садиться на базу тем более. Никакого управления системами, установленными на настоящем вертоле-

те, здесь и не пахнет. Вся игра заключается в проведении обходных маневров и расстрела (по возможности издали) вражеской американской техники. А вот для этого на нашем вертолете установлены следующие системы, с которыми мы познакомимся.

Сначала — об оружии, по порядку.

1. Автоматическая пушка 2А42 хоть и разочаровывает своим негромким названием, на самом деле является великолепным оружием. Выстрелы, как ни странно, летят точно в цель, на которую наведен прицел. Сила не столь велика, но, потратив достаточный боезапас, можно уничтожить любую цель. В основном пушка применяется для уничтожения нестреляющих целей (топливных бочек, тентов), а также в целях экономии остального, более мощного вооружения.

2. 80-мм ракеты хоть и обладают повышенной мощностью взрыва, все же это не самое удобное оружие, так ракеты являются неуправляемыми. Зато их много (стандартная загрузка — 62 штуки), поэтому можно разыгрывать красивые ситуации: Ваш вертолет внезапно появляется над логовом врага, сбрасывает десяток-другой ракет на голову американских “командос” и исчезает... На тех миссиях, где нужно уничтожить много целей, а у Вас мало оружия, я бы рекомендовал сначала использовать именно ракеты, оставив более мощное оружие на потом. И еще одно удобное применение: сбивание вертолетов, идущих на таран.

3. Тяжелый снаряд “Вихрь” — это уже грозное оружие, под действием которого рушится все: разлетаются в щепки танки и вертолеты, тонут корабли. В общем, это основное оружие против танков, так как разносит их с первого раза, плюс способно поразить цель на любом расстоянии (в пределах этой игры). Система наведения данной ракеты связана с бортовым компьютером. Когда снаряд находится в полете, Вы можете указать ему любую цель в пределах Вашей видимости, и он автоматически изменит курс и полетит в нужном направлении. Отсюда мораль: если Вы хотите что-то уничтожить, не переводите прицел на другой объект.

4. Самонаводящаяся ракета “Стрелок” (лучше я буду называть ее стингером по привычке) избавлена от такого недостатка. Вам достаточно лишь выбрать цель и нажать гашетку — ракета “привяжется” к цели и будет следовать в нужном направлении. А Вы тем временем можете продолжать истребление “больших друзей”. Тем не менее, стингер слабоват по сравнению с “Вихрем”, поэтому одной ракеты ни на что серьезное не хватает (на вертолет требуется 2 ракеты, на танк — 3). Основное применение стингера — отстрел вражеских вертолетов издали.

5. Артиллерия — Вы сами понимаете, что российская армия не хуже американской любит постреливать издали. Принцип действия этой огневой поддержки состоит в том, что Вы, заметив врага, передаете его

координаты на свою базу. Артиллерия и ракетные комплексы, получив сигнал, наводят свои орудия и выстреливают мощными ракетами. Через несколько секунд ракеты поражают цель. Поскольку на все это требуется время, Вы сами понимаете, что против шустро катающихся танков и вертолетов такая тактика неприменима, а вот против техники, стоящей и спящей под мирное посапывание американцев, артиллерия — лучшее, что доступно в этой игре.

6. Напарник, летящий рядом — это еще один комплект ракет “Вихрь”. Напарник до ужаса экономный и стрелять будет только по Вашей команде. Зато его можно использовать в горячих точках, так как если его собьют, Вам за это ничего не будет. Впрочем, иногда напарник загружен и более легкими ракетами, которые ему разрешено тратить самостоятельно в целях самообороны.

7. Термолушники и отражатели, установленные на любом порядочном стелс-вертолете, служат для отвлечения выпускаемых по Вам ракет и снарядов. Бортовой компьютер автоматически сбрасывает те или иные отвлекающие предметы по мере надобности, но Вы можете делать это сами.



**Прибор-
панель** тоже требует небольшого разъяснения. Итак, слева направо, сверху вниз.

Первый прибор — альтиметр, показывающий угол наклона Вашего вертолета.

Далее — 3 индикатора IR/R/L, показывающие, чем Вас засекли: инфра-

красными установками или Вы вообще в зоне видимости.

Третий прибор — компас. Если на плане местности присутствует посадочная площадка, то помимо оранжевой стрелки, показывающий

Ваш курс, на нем добавляется зеленая — направление, в котором находится площадка, и цифры — расстояние до нее.

Экран камеры наведения говорит сам за себя. Если Вы не нацелились на какую-либо цель, то на нем показывается обычный вид местности, иначе — сама цель. Также на этом экране показывается число объектов, которое Вам необходимо уничтожить для завершения миссии (Goals).

Под ним — расположение систем вооружения, название текущего оружия и количество оставшихся снарядов.

Далее идет индикатор, показывающий приближение вражеских снарядов.

В конце сверху — два индикатора, показывающие число оставшихся у Вас термоловушек и отражателей (Chaff/Flare).

Ну и под ними — главный дисплей, показывающий на выбор: карту местности (вид сверху), оценку миссии, уровень и места повреждения вертолета.

Обозначения на карте. Ваш вертолет обозначается белым крестиком, вертолет напарника — зеленой точкой. Американские вертолеты и самолеты (на стоянке) обозначены оранжевой точкой; наземные и плавающие подвижные цели — желтой; топливные бочки, тенты — белой. Цели, которые Вам необходимо уничтожить для выполнения миссии, мигают. Причем, в отличие от “Comanche”, если Вы навелись на нужную цель, то курсор прицела тоже будет мигать.

Советы, как победить поганных американцев.

Здесь все сходно по игре “Comanche”, поэтому дальнейшие советы большей своей частью взяты оттуда. Внимание: если Вам голосом говорят “Incoming”, это значит, что не вертолет хреново окрашен, а что в Вас летит снаряд!

При выполнении миссии в первую очередь желательно ликвидировать все вертолеты, иначе они обязательно Вас уничтожат (либо очень сильно повредят). Ни в коем случае нельзя подпускать вертолет близко — вооружение на нем весьма мощное; но если уж так случилось, то его нужно немедленно сбить из пушки или выпустить пару ракет. Собственно говоря, американцам стало обидно за свою державу, поэтому вертолеты у них покруче, чем в игре “Comanche”.

Классический противоракетный маневр — виляние из стороны в сторону — хорош, если по Вам стреляют одиночными ракетами. В противном же случае лучше “вилять” сверху вниз.

Почаще надо смотреть на карту и оглядываться назад. Вертолеты большей своей частью заходят с хвоста. Поэтому, когда Вы видите проле-

тающие вперед ракеты — это признак того, что сзади находится мощный соперник.

Ракету “Вихрь” нельзя растрачивать на те цели, которые можно ликвидировать другим оружием (“нестреляющие” цели), поскольку это самая эффективная ракета. В первую очередь желательно использовать боезапас напарника, потому что его тоже иногда сбивают.

Стингер по вертолету не следует выпускать в двух случаях: если цель движется направленно вбок или ~~■~~ если она далека, ~~■~~ между ней и Вами есть горный массив. В таком случае велик шанс, что ракета потеряет цель и врежется в гору. Первое условие касается и выстрелов из пушки.

Если Вы помните, у вертолета “Команч” один главный ротор, поэтому для синхронизации полета на хвосте имеется еще один, хвостовой ротор, при повреждении которого машина начинала неуправляемо крутиться. Вертолет КА-50 вместо этого имеет два основных противоположно вращающихся ротора, поэтому хвостового ротора нет, а следовательно, машина избавлена от недостатка, присущего американскому вертолету. Но расслабляться все равно нельзя.

Ну, и последний совет, как грамотно пользоваться оружием, Вы можете получить, еще раз прочитав о вооружении, установленном на вертолете.

А теперь — управляющие клавиши.

Управление полетом.

Up — увеличение скорости;

Down — уменьшение; задний ход;

Left/Right — соответственно влево и вправо;

* — автоматический полет на минимальной высоте;

-/E — набор высоты;

+/D — уменьшение высоты;

Ins и Del — повороты на месте влево/вправо.

Оружие.

Z — 2A42 (20 мм автоматическая пушка);

X — Rockets (80 мм неуправляемые ракеты типа “воздух-земля”);

C — Vikhr (тяжелая ракета “Вихрь” с лазерным наведением);

V — Archer (средняя ракета “Стрелок” (которую ~~■~~ называл стингером));

B — Artillery (артиллерия);

N — напарник (вооружен ракетой “Вихрь”);

M — выпуск двух ракет сразу;

[] — последовательное переключение оружия;

Остальное.

< — уменьшение карты;

> — увеличение карты;

1-8 — различные виды: вперед, слева, справа, назад, без приборов, с камерой на вертолете, сброс камеры, вид со сброшенной камеры;
F1-F3 — переключение монитора: карта, оценка миссии, уровень повреждения;
Q,W/A,S — последовательное переключение монитора;
? — подсказка по клавишам F1-F3;
; — отстрел угловых отражателей;
' — отстрел термолушки;
Enter/Tab — наведение на цель и переключение цели;
Space — выстрел из орудия;
Esc — выход в меню;
Alt-A — прервать выполнение миссии;
Alt-Q — мгновенный выход в ДОС.

М.Лопатин

WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER

И — Origin Systems

Г — 1994

О — 4 CD-ROM

М — VGA, SVGA

У — Keyboard, Joystick, Mouse

З — Sound Blaster, Roland, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

П — i486DX2-50, 8 Mb RAM, 2x CD-ROM

Третья часть игры "Wing Commander" монтировалась в Голливуде и имеет миллионный бюджет. Это самая дорогая игра на сегодняшний день, и то, что она занимает 4 компакт-диска, лишь раз говорит об этом. По ходу игры Вы просмотрите классно отснятый фильм, в котором снимались известные актеры: Марк Хэмилл (Люк Скайвокер из "Звездных Войн"), Малколм Макдауэлл и другие.

Сразу предупреждаю, что такая игра требует соответствующей аппаратуры. То, что указано выше — это всего лишь жалкий минимум, необходимый для запуска. Для нормальной игры нужен Pentium-60, 16 Mb RAM, VLB или PCI видеокарта. CD-ROM желательно иметь 4-х скоростной, а без джойстика тоже лучше не соваться. Несмотря на то, что игра огорошивает такими запросами, "Wing Commander" демонстрирует очень удобное управление, максимальную реальность и на редкость интересные миссии (50 миссий) в сочетании с самым закрученным сюжетом. Что и говорить, со времен первой и второй части игры даже космические корабли из консервных банок превратились в настоящую боевую технику.

Поскольку на фирменную коробку с игрой денег хватает не у всех, то большинство людей предпочитает покупать китайские диски, которые в 3-5 раз дешевле настоящих. Есть у них единственный недостаток: абсолютное отсутствие документации. Поэтому я и попробую дать наиболее полную и важную информацию, чтобы избавить Вас от необходимости тратить большие деньги и оправдать изречение "Русский с китайцем — братья навек". Проглотить такой большой текст будет поначалу сложно, но в начале и игра тоже не требует от Вас мастерства аса. Большая часть описания справедлива и для первых двух игр, так как авторы сохранили клавиши управления и многое другое, поэтому Вы можете использовать его и с тем, что у Вас есть.

КОШАЧЬЯ РАСА КИЛРАТИ.

Цивилизация Килрати (Kilrathi, от слов Killing Rats — убивающие крыс) начинала развитие в саваннах планеты Килтра, где предки сегодняшних хищников впервые обучались охотиться. Позже, зарождающийся интеллект научил их, как хранить добычу и защищать ее от едкого пепла, являющегося результатом мощных вулканических извержений. С возможностью изготавливать инструменты пришла способность делать ловушки для мелких хищников (которые и по сегодняшний день являются для Килрати деликатесом), и, наконец, оружие.

С появлением интеллекта, территориальные конфликты между охотниками стали неизбежными. Килрати рано познали искусство убийства другого Килрати. Фактически вся история Килрати — это длинная хроника гражданских войн, настолько зверских, что им нет сравнения с войнами на Земле. Так продолжалось всегда, пока два столетия назад война не разделила Килтру на две наиболее сильные Империи. Это, в свою очередь, привело к почти полной гибели одной Империи и установлению безграничной власти другой. Правящая в настоящий момент династия пришла к власти ценой миллионов жизней воинов и нескольких уничтоженных миров. Естественно, что воинственность Килрати должна распространиться и на внешние миры. И теперь всех, кто не подчиняется им, Килрати берут силой.

Рожденные и воспитанные для войн, Килрати почти не уделяют времени на мирную жизнь. Вся их культура, основанная на войне и агрессии, нисходит к религиозным уровням. История Килрати никогда не знала культурных эпох, таких как древний Китай, Греция, Египет, Эпоха Возрождения. Никогда они не занимались ни живописью, ни музыкой, ни другими видами искусства, поэтому по земным меркам культура Килрати очень примитивна.

Воины Килрати в некоторой степени похожи на старую имперскую армию Японии, никогда не теряющую честь, даже ценой собственной жизни. Есть у них и ритуальное самоубийство — Зу-Кара (перерезание горла), родственное японскому харакири. Будущее Килрати, будь он воином или мирным жителем, определено его социальным положением с самого рождения. Все население Килтры разделено на поклоняющихся одному из восьми благородных кланов, каждый со своим социальным положением. Каждый клан клянется в верности его лидеру, и даже Имперское генеалогическое дерево делится на несколько кланов. Император обладает абсолютной властью и может назначать казни или изгнания. Перевоороты и убийства — обычное дело в политике Килрати.

Все члены кланов на Килтре и ее лунах полностью преданы их лидеру, который, как правило, происходит из королевской линии. Самый благородный клан Килтры называется Киранка, и его члены занимают элитные посты в правительстве и армии.

Больше практически ничего не известно о социальной структуре Килрати, за исключением того, что религией в основном занимаются женщины, а самый уважаемый бог — это бог войны Сивар. Женщины управляют всеми религиозными фракциями на Килтре и организуют все празднования и жертвоприношения, такие как ритуал, посвященный Сивару.

О письменности Килрати впервые узнали из захваченного корабля “Dralthi”. Их язык состоит из наборов четырех вертикальных линий. Каждая линия состоит из непрерывной полоски и нескольких точек, либо прерывистых линий. Такой набор из линий — это отдельный синтаксический элемент. Вертикальные наборы из четырех линий — аналог предложения.

Дизайнеры никогда не стремились создавать одежду правильной формы и симметричной. Поэтому их проекты часто несимметричны и несравнимы с нашими стандартами. Узор на одежде состоит из простейших фигурок, ■ ■ ■ ■ основан на ориентировании на запугивание противника. Поскольку все Килрати принадлежат к какому-либо клану, то знаки на одежде символизируют этот клан и семейство. Любимые цвета Килрати — красный, черный и золотой.

Внешний вид космических кораблей Килрати разработан исключительно для психологической атаки. Почти всегда несимметричные, похожие своим контуром на звериную лапу, они действительно имеют грозный вид. Двигатели и пушки практически всегда открыто выставлены. Внешние знаки, наносимые на корабль, показывают принадлежность к тому или иному клану. Частенько Килрати пририсовывают на своих ко-

раблях изображения дополнительных пушек, что вводит в заблуждение неопытных пилотов.

Архитектура Килрати основана на тех же принципах, что и вся их культура. Дома их — каменные, что-то типа землянок. Они никогда не заботились о благоустройстве своих городов, вся техника у них общая, кабели и водопровод открыты. Освещение обычно темное, потому что высокие температуры и нулевая влажность приводят к пылевым бурям. Военные трофеи играют большую роль в украшении жилищ — черепа жертв и обломки вражеских кораблей всегда выставляются напоказ.

ИСТОРИЯ ВОЙНЫ.

Год 2629. Корабль “Иасон” встретил космолет неизвестного происхождения. Командир передал знак приветствия и стал ждать ответа. Через 20 минут неизвестный корабль открыл огонь из всех лазерных установок, полностью уничтожив “Иасон” и его экипаж. Точно идентифицировать атакующий корабль не удалось, но с помощью компьютера был установлен источник его происхождения — не исследованная ранее планета Килтра.

Годы 2630-2634. Земная Конфедерация получила множество сигналов о внезапных нападениях, космических пиратствах, похищениях и прочих преступлениях, истекающих с Килтры. Все попытки связаться с верховным командованием Килтры не увенчались результатом. После этого Конгресс Земной Федерации проголосовал за прекращение миролюбивой политики по отношению к Килтре. Правительство Килтры было предупреждено, что за следующим актом насилия последует военное возмездие.

Год 2634. Транспортный корабль “Анна Магдалина” был открыто атакован двумя килратскими истребителями. Никто не уцелел. В отместку за это и за пятилетнее нарушение всех законов галактики, Земная Конфедерация официально объявила войну Империи Килтры. Специалисты расшифровали секретное сообщение, гласящее о предстоящем нападении Килрати на планету МакОлиф и ее орбитальную станцию. Верховное командование выслало огромный флот на защиту планеты. По прибытии флот занял оборонительные позиции и стал ждать. Когда прилетели корабли Килрати, оказалось, что они вчетверо превосходят ожидаемое количество.

2639. Оккупационные войска Килрати приземлились на МакОлиф, захватив четверть миллиона людей заложниками. Конфедерация выслала большое количество боевых кораблей под командованием адмирала Джеффри Толвина, а также заминировала пространство вокруг планеты. Земляне нанесли удары по кораблям Килрати и изгнали их с МакОлиф. Потери были приблизительно одинаковы.

2644. Земля послала вооруженные силы на атаку одной из укрепленных колоний Килрати, охраняемой ничего не ожидавшими истребителями. Космический носитель “Лапа Тигра” нанес существенный удар по Килрати. Потеряв при этом три четверти двигателей и половину пилотов, он, тем не менее, вернулся на Землю. Персонал корабля был награжден большим количеством медалей, многие — посмертно.

2654. Разведка доложила, что Килрати планируют начать войну на одной из планетных систем. Люди послали туда небольшую группу элитных войск, и она нанесла удар по войскам кошачьей расы. Одновременно с этим, Килрати напали на небольшую планету на краю галактики, где работали в основном ученые. Началась биологическая война. Планета погибла, потеряв при этом стратегическое значение. Вскоре после того, как разведка сообщила об изобретении Килрати нового супероружия, был потерян радио-контакт с одной из колоний. Истребители с “Лапы Тигра” отправились туда и обнаружили огромное скопление килратского флота. Четверть миллиона людей, живших в колонии, убиты. “Лапа Тигра” пыталась проследовать за флотом Килрати и обнаружила дредноут, несущий на борту новое оружие. Показав высокий уровень боевого мастерства, “Лапа” уничтожила вражеский дредноут.

2653-2655. Конфедерация пообещала защищать недавно обнаруженную расу Фаерканов, которая планирует присоединиться к альянсу. Флот Килрати под командованием Принца Трахата вторгся в систему Фаерканов. Намерения флота были неизвестны, пока перешедший на сторону людей Ралгха нар Ххаллас не рассказал, что эту систему планируют использовать для ритуальных церемоний в честь бога войны Сивара. Конфедерация решила морально подорвать врагов, ударив в их религиозные истоки. Земляне совершили нападение на жертвенниц. С помощью расы Фаерканов удалось изгнать Килрати из системы.

2656-2667. В течение следующих одиннадцати лет Конфедерация пыталась удалить килратские силы из сектора Энигма, где находился стратегически важный центр. Одна из атак на штаб Килрати на одной из планет мгновенно провалилась после того, как “Лапа Тигра” была захвачена и уничтожена. Тем не менее, через некоторое время удалось уничтожить этот штаб.

2667. Силы Конфедерации отразили атаку Килрати на одну из станций, играющую роль ворот между секторами Энигма и Вега. Эти же силы захватили один из транспортных кораблей Килрати с огромным количеством вооружения. Килрати приняли безуспешную попытку подавить восстание на планете системы Гора Хар, после чего один из килратских лидеров попытался убить Принца Трахата. Трахат был схвачен и

помещен под стражу, но ему удалось совершить побег. Наконец, удачное отражение нападения на станцию “Олимпус” помогло спасти планету.

2668. Флот землян нанес тяжелый удар по фронтовым линиям Килрати, уничтожив 9 строящихся крейсеров и разгромив 4 строительных базы. Килрати оказались на грани отступления за поддержкой. Маятник войны перешел на сторону землян, и поэтому раса кошек неожиданно предложила мир. Несколько месяцев корабли землян разыскивали строительные базы по краям имперской территории. Наконец, было перехвачено секретное сообщение о том, что Килрати планируют напасть на Землю. Все, кто был на стороне Конфедерации, приготовились к продолжению войны. Результатом первых ядерных ударов было уничтожение нескольких планет. Земные камикадзе взорвали носители ядерных боеголовок, при этом погибнув. Но Килрати удалось пустить ракеты и уничтожить крупнейшие земные города: Чикаго, Бостон, Майами, Париж, Киев, Берлин и другие, где была мощная военная техника.

2669. Атаки Земли продолжаются. Разведка обнаружила новую отправную точку килратских кораблей. Тяжелый носитель, вооруженный до зубов, отправился туда, чтобы разыскать и уничтожить килратские войска. Пока никаких сообщений от носителя не получено. Сейчас Килрати атакуют фронтовые линии Конфедерации. Агрессоры впутывают миролюбивые планеты в войну только за тем, чтобы завоевать человечество. Потери этой войны исчисляются миллионами.

Тот же год 2669. Раса кошек-убийц Килрати захватывает группу космических пилотов, проникших на планету Килра. Люди, как считают Килрати, показали себя в бою слабыми и жалкими созданиями, не достойными звания воинов. Поэтому единственное предложение, как поступить с землянами, звучит так: “Дезинтегрировать!”. Через мгновение люди превращаются в пыль. И только один настоящий Воин был среди пленников. Им оказалась женщина — полковник Деверо, или, как ее зовут друзья, Ангел. Ей уготована другая судьба, но пока Вы можете лишь теряться в догадках, какая именно. Единственный человек, которого боятся и уважают Килрати — это ее близкий друг, которого они почтительно называют Тигровое Сердце. Давно уже Килрати мечтают добраться до грозы кошачьей расы. Но так ли все на самом деле?

Это всего лишь отдельный момент войны между землянами и Килрати. Уже несколько десятилетий длится эта война. Раса кошек Килрати все мечтает изготовить из людей побольше кошачьих консервов типа “Вискас”, чтобы кормить своих детей, а люди — просто вернуть мир галактике.

А тем временем, полковник Кристофер Блэйр, он же Тигровое Сердце (это Вы), стоит на берегу мертвого моря перед погибшим

носителем “Конкордиа” и беседует со своим другом. В этот момент Блэйр со скорбью говорит о потерянной группе людей, среди которых находилась Ангел, состоящая в близких отношениях с главным героем.

Килрати же готовят тотальную операцию по уничтожению человеческой расы. Все земляне уже знают о трагедии, и многие из них хотят лететь в логово Килрати и спасти родную планету. Один из тех храбрых пилотов, решившихся на безумный поступок — это Вы, Кристофер Блэйр. И на ближайший месяц целью Ваших полетов будет освобождение галактики от Килрати. В этой игре очень сильный сюжет, и быстрая желаемая победа не совпадает с действительным мрачным действием.

Адмирал Толвин (которого играет Макдауэлл, известный исполнением ролей отрицательных персонажей) отправляет Вас на космическую станцию “Виктори”, откуда и будут производиться полеты. Вашим напарником будет старый друг — представитель расы Килрати по имени Ралгха нар Ххаллас, позывной — Хоббс. На этом вводная часть закончена, начинается сама игра.

На борту космической станции Вам доступны три этажа, по которым Вы можете перемещаться на лифте. Первый этаж — летное помещение (Flight level), где Вы можете выполнить все функции, связанные с предстоящим полетом: погрузка вооружения, совещание перед миссией и сам полет. Второй — жилое помещение (Living level), где Вы можете просматривать результаты полетов (Kill board) и посетить спальную комнату. И, наконец, третий отсек — мостик управления, где в основном Вы встречаетесь с персонажами. Подробное объяснение смотрите ниже.

Рекомендуется сразу же полностью обойти всю станцию по следующей краткой схеме. Сначала поднимитесь в комнату управления полетом (Flight control) и поговорите с Хоббсом (Talk to Hobbes). После этого на лифте (Lift) поднимитесь в жилое помещение (щелкните мышью на зеленом квадрате). Переговорите с обоими пилотами (Vagabond и Vaquero), и на лифте отправляйтесь на третий этаж. Кстати, поболтайте с Роллинсом, катающимся на лифте вместе с Вами. Переговорите с Маньяком (Maniac), посетите комнату управления вооружением (Gunnery control) и обратитесь к Флинт (Flint). Теперь спускайтесь на первый этаж и пройдите в комнату, где производится совещание перед полетом (Attend briefing). После того, как задание миссии будет разъяснено, выберите себе напарника. Для первой миссии Вы можете назначить только Хоббса, но уже со следующей — любого из пилотов. Теперь переговорите с Рэйчел (Rachel) насчет загрузки вооружения в корабль. Если это Ваша первая миссия, то оружие загружает сама Рэйчел, а впоследствии Вы сможете выбирать все на свой вкус. И, наконец, приступайте к выполнению миссии (Fly mission).

Но пока не торопитесь лететь стрелять врагов. Давайте детально разберемся с тем, что можно делать на борту "Виктори", что нельзя, и что для чего служит.

ГЛАВНЫЙ ТЕРМИНАЛ (MAIN TERMINAL) — присутствует на каждом этаже. Если Вы нажимаете на него впервые, то Вам будет предложено ввести свое имя (или позывной). Впоследствии Вы просто выйдете на экран компьютера. Главный терминал позволяет Вам загружать и записывать игру, а также настраивать параметры игры.

Logoff (клавиша "L") — закрыть журнал, то есть выйти из компьютера и вернуться к нормальному игровому экрану.

Duty Logs ("D") — журналы дежурств. Этот пункт позволяет Вам записывать (Save) и загружать (Load) игру. Вы можете сохранить до 100 игр и перезаписывать предыдущие. **Return** ("Enter") — возврат в главное меню.

Controls ("C") — настройка параметров. **Sound** — звук: **Music on/off** (музыка включена/выключена), **Sound FX on/off** (звуковые эффекты), **Music volume** и **Sound volume** (громкость музыки и звуковых эффектов). **Graphic Modes** — графические режимы **VGA** или **SVGA**. **Gamma correction** — установка яркости экрана. **Miscellaneous** — разное: **Transitions** (показывать сцены переходов типа в лифт и из него, или нет), **Stars** (включать ли анимацию звезд или нет), **Descriptions** (показывать текстовые сообщения или нет). **Language** — язык общения: **Subtitles** (показывать титры при воспроизведении фильма или нет), **English**, **French**, **German** — выбор языка общения. **Joystick calibration** — калибровка Вашего джойстика. **Return** — возврат к главному терминалу.

РАЗГОВОР С ПЕРСОНАЖАМИ.

Для того, чтобы говорить с персонажем, просто щелкните на нем левой кнопкой мыши. Иногда возникают такие моменты, когда Вы должны выбрать реплику для дальнейшего разговора. Некоторые ответы, если их правильно выбрать, поднимают индивидуальный или групповой уровень морали, что, в свое время, оказывает влияние на сюжет и результат боевых вылетов. Но не только: выбирая реплики, Вы сами управляете ходом игры. От Ваших ответов зависит, сколько пилотов придет к финальной битве, останетесь ли Вы с девушкой и с какой. Рекомендации: ставьте себя на место оппонента, не совершайте грубых поступков (типа поцелуя одной девушки в присутствии другой) и никогда не пасуйте перед вызовом — всегда идите на риск. И больше всего дорожите друзьями.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ (управление полетами). Здесь Вам доступны:

1. **Главный терминал** (Main Terminal) — объяснен выше;

2. **Симулятор (Simulator)**. Здесь можно выполнять тренировочные миссии для повышения уровня боевого мастерства. На выбор предлагаются 10 миссий.

3. **Терминал загрузки оружия (Loadout Terminal)**. Как было сказано, для первой миссии оружие выбирает Рэйчел. В последующих миссиях Вы сами загружаете те ракеты, которые Вам нужны, а также выбираете нужный корабль. На каждом корабле имеется различное количество отсеков для ракет, поэтому сначала просмотрите все корабли.

4. **Совещание перед миссией (Mission Briefing)**. Ваше начальство разъясняет объекты предстоящей миссии — слушайте внимательно, иначе можно уничтожить не то, что надо! После совещания Вы сами разъясняете миссию обычным пилотам и выбираете себе напарника.

5. **Выполнение миссии (Fly Mission)**. Здесь кончается мирная жизнь, и Вы вступаете на тропу войны.

ВТОРОЙ ЭТАЖ (жилое помещение). На втором этаже доступны следующие функции:

1. **Бар (Rec Room)** — здесь Вы встречаетесь и говорите со свободными от дежурств пилотами, а также обсуждаете с ними стратегию полетов.

2. **Доска убийств (Kill Board)**. Вы можете прочесть, сколько Килрати убили Вы и Ваши товарищи. Причем обычные Килрати записываются в одной колонке, а Килрати-асы — в другой. За всю игру Вам должно встретиться 6 асов.

3. **Спальная комната (Berths)**. Здесь Вам доступен главный терминал, а также ящик (Locker), где Вы можете просмотреть голограмму с изображением Ангел и вспомнить моменты из жизни. Кроме того спальная комната служит местом разборки со спящими во время налета пилотами, но не только.

ТРЕТИЙ ЭТАЖ (мостик). Здесь осуществляются:

1. Все операции по управлению “Виктори”, но Вы в них не участвуете.

2. **Главный терминал** — как всегда.

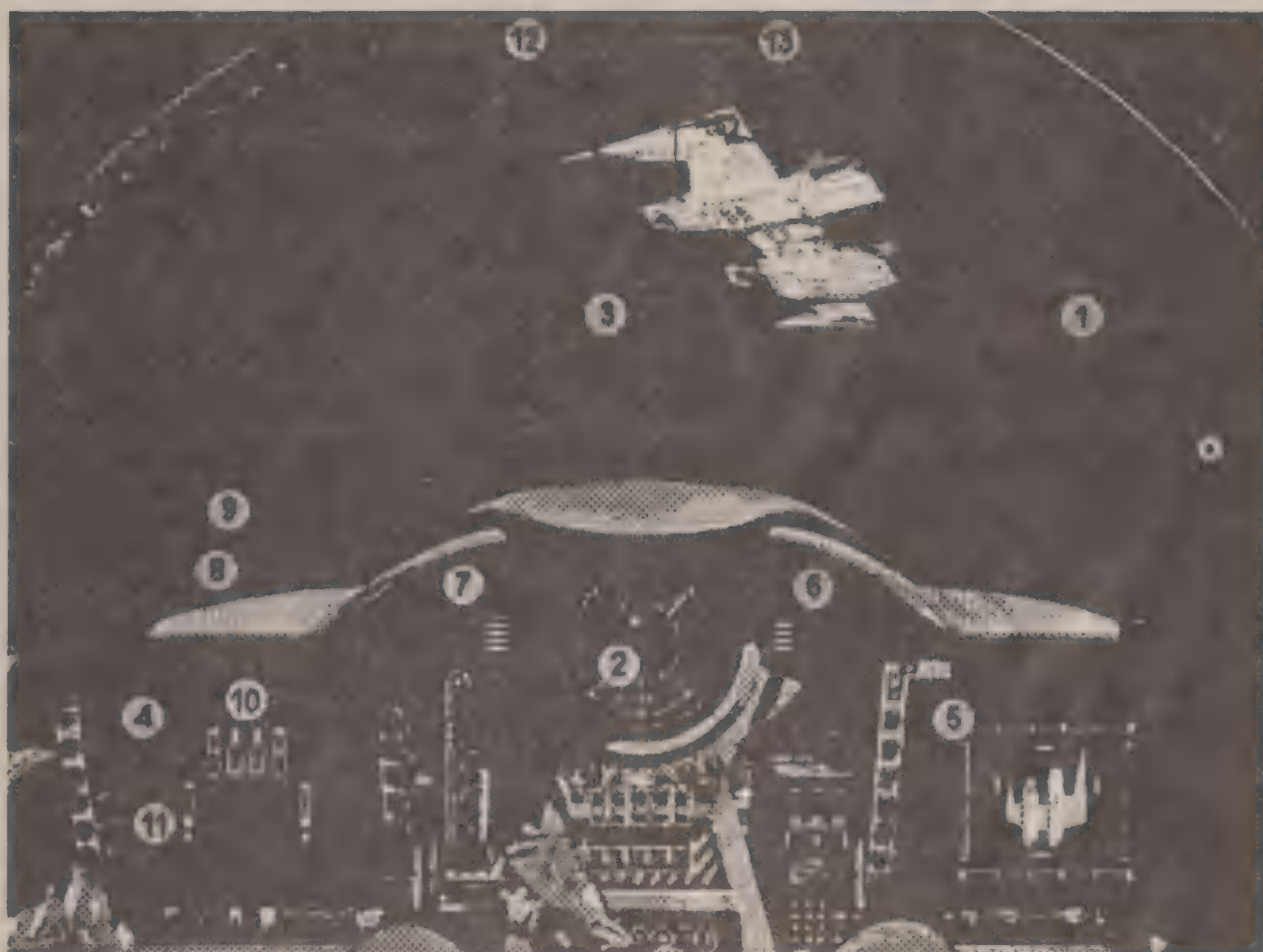
3. **Управление системами вооружения (Gunnery Control)** — здесь Вы беседуете с пилотами, смотрящими на звездное небо.

ПОЛЕТ.

Понятно, что это самая важная часть игры. Когда Вы начинаете полет, то находитесь в отсеке для запуска и видите перед собой космос. Все пять кораблей, которые Вы можете использовать, имеют одинаковые приборы, расположенные почти одинаково. Назначение приборной панели будет объяснено на примере корабля “Hellcat” (см. рисунок).

1. Смотровой экран. Показывает вид прямо перед Вами. Красный крестик в середине экрана — это прицел наведения Ваших оружейных установок. Желтый крестик говорит о том, что цель, на которую Вы наведены, находится не перед Вами, а за кораблем.

Как только очередной корабль появляется в зоне Вашего обзора, бортовой компьютер автоматически наводит прицел на ближайшую к Вам цель. Красные уголки вокруг цели говорят о том, что перед Вами вражеский корабль, голубые — дружественный. Зеленые уголки — признак того, что Вы нацелены на летящую в Вас ракету. Желтые символизируют наводку на лазерные пушки, установленные на вражеских линейных кораблях.



- | | | | |
|-----------------------|------------------------|---------------------------|------------------------------------------|
| 1. Смотровой экран | 5. Правый видеомонитор | 9. Установленная скорость | 13. Индикатор наведения вражеской ракеты |
| 2. Радар | 6. Энергия пушек | 10. Активные пушки | |
| 3. Захват цели | 7. Индикатор топлива | 11. Активные ракеты | |
| 4. Левый видеомонитор | 8. Текущая скорость | 12. Индикатор автопилота | |

Схематическое изображение корабля, на который Вы нацелились, появляется на видеомониторе справа. Если Вы “прицепились” (“замкнулись”) к цели (клавиша “L”), то это изображение будет оставаться всегда (то есть цель не переводится), пока Вы не уничтожите корабль, либо не “отцепитесь” от него.

Если Вы предпочитаете видеть космос, занимающий весь экран, то нажмите клавишу "F1" — тогда приборная панель уберется. Повторное нажатие "F1" возвращает Вас к нормальному виду.

2. Радар. Экран радара разделен на 6 участков, и каждый обнаруженный корабль обозначается цветной точкой. Внешнее кольцо показывает корабли позади Вас, четыре сектора в середине — сбоку от Вас, а центральный кружок — прямо перед Вами. Точки на экране кодируются цветом: красная — вражеский корабль, синяя — дружественный корабль, оранжевая — линейный вражеский корабль, голубая — линейный свой корабль, желтая — ракета (своя или чужая), белый крест — выбранная точка навигации.

Очевидно, что, чтобы перевести обзор на врага, нужно просто найти красную или оранжевую точку на радаре, а затем развернуть корабль ему навстречу.

3. Захват цели. Говорит сам за себя — показывает цель, находящуюся в Вашем прицеле.

4. Левый видеомонитор. Показывает 6 различных экранов: защитное поле и броня, вооружение, коммуникации, уровень повреждения, распределение энергии, задний вид. Для переключения между экранами нажимайте клавишу "0" (ноль). Теперь все более подробно.

а) защитное поле и броня (клавиша "S"). Защитные поля показываются набором цветных линий снаружи корабля, а броня — внутри корабля. Если Вам наносят повреждение, поля ослабевают и изменяют свой цвет на индикаторе. На Вашем корабле стоит генератор защитного поля, но если он поврежден, то поля регенерируют медленно. А вот броня — вещь постоянная, и если ее повредят, то регенерировать броню невозможно.

б) вооружение (клавиша "W"). На индикаторе оно показывается на фоне Вашего корабля и имеет цветное кодирование. Активное оружие обозначено цветом, отсутствующее — серым или серо-зеленым.

Пушки — это бластеры, испускающие многократные излучения и работающие от энергии корабля. Ракеты — самообеспечивающиеся энергией снаряды. В зависимости от корабля, на котором Вы летите, доступны и разные виды вооружения.

На корабле устанавливаются несколько видов пушек и ракет. Переключение между пушками производится клавишей "G", между ракетами — "M", затем "J". Текст на индикаторе показывает выбранное орудие.

Если Вы летите на корабле, на котором установлены 2 или более пушек, Вы можете нажимать "G", пока не увидите надпись "Full Guns" (того же эффекта можно добиться при нажатии клавиши "F"). Этим са-

мым Вы включаете все пушки, установленные на корабле. Не забывайте, что энергия при этом будет расходоваться очень сильно.

Клавиша "В" переводит все Ваши ракеты в режим вооружения. Представляю себе силу такого выстрела.

Корабль "Excalibur" имеет приятную особенность — автоматическое наведение пушек. Как только у Вас появляется цель, к которой Вы можете "прицепиться", и она находится перед Вами, то все, что Вам остается сделать — нажать на кнопку огня — пушки наводятся автоматически. Клавиши "Ctrl-A" включают и выключают такой режим.

Сам выстрел производится так:

"Space", кнопка 1 джойстика или левая кнопка мыши — выстрел из пушек;

"Enter", кнопка 2 джойстика + кнопка 1 джойстика или обе кнопки мыши — выстрел ракетами.

в) коммуникации (клавиша "С"). В течение полета Вы можете общаться с любым кораблем в доступной зоне действия. Вы можете оскорблять врагов, давать инструкции напарнику или требовать посадки на космическую станцию.

Если Вы находитесь на достаточном для коммуникации расстоянии, то увидите список тех, кому можно послать сообщение. Нажмите цифру соответственно номеру получателя, а затем выберите фразу. Когда кто-то Вам отвечает, то на индикаторе появляется его изображение (его можно отключить клавишами "Ctrl-V") и Вы слышите речь.

Общение с напарником. Во время полета Вы можете послать напарнику любую из следующих фраз:

"Break and attack" (клавиши "Alt-B") — приказ напарнику покинуть строй и начать атаковать вражеские корабли;

"Form on my wing" ("Alt-F") — приказ напарнику возвратиться в строй и следовать за Вами;

"What's your status?" ("Alt-D") — спросить об уровне повреждения корабля напарника или своей базы;

"Return to base" — приказ напарнику немедленно возвращаться на "Виктори". После этой команды, напарник не будет доступен до конца текущего сражения.

"Help me out of here" ("Alt-H") — приказ напарнику уничтожить корабль, который Вас атакует;

"Attack my target" ("Alt-A") — приказ атаковать цель, на которую Вы наведены;

"Keep radio silence" — просьба прекратить болтовню всяких глупостей;

"Lift radio silence" — отмена предыдущей команды;

"Enemy taunt" ("Alt-T") — только для врагов. Передает оскорбление врагу, на которого Вы нацелены. Это приводит к тому, что Килраты бросает атаковать напарника и переключается на Вас. А уж ругаться они тоже умеют — так здорово!

"Need clearance" — для станции "Виктори" и скрытых в метеоритах ангаров. Когда Вы заканчиваете миссию, то этой командой запрашиваете разрешение на посадку.

г) *уровень повреждения* (клавиша "D"). Показывает перечень поврежденных систем и уровень этого повреждения в процентах. Если повреждены несколько систем, то Вы можете указать, какую из систем следует чинить первой при помощи клавиши "]". Однако полностью уничтоженные системы не могут быть починены. Все системы кодируются цветом: желтый — система повреждена, красный — уничтожена, коричневый — чинится в текущий момент.

д) *распределение энергии* (клавиша "P"). Каждый корабль имеет аккумулятор, который может обслуживать двигатели (E), оружие (W), защитные поля (S) и систему починки повреждений (D). Вы можете управлять уровнем энергии, распределяя ее между этими четырьмя системами. Очевидно, что уменьшение энергии одной системы ведет к увеличению энергии других.

Последовательное нажатие клавиши "P" приводит к переключению между системами. Нажатие "Shift-]" передает все 100% энергии текущей системе, клавиши "Shift-[" распределяют всю энергию поровну, по 25%. Клавиши "[" и "]" соответственно уменьшают и увеличивают энергию текущей системы на 5%. Поскольку изменение уровня энергии одной системы ведет к изменению уровня остальных, есть возможность зафиксировать уровень какой-либо системы на определенной отметке — для этого нажмите "Ctrl-]". При этом на индикаторе появится звездочка.

Два замечания: чем больше энергии Вы передадите системе починки повреждений, тем быстрее будет чиниться Ваш корабль; если энергия двигателей будет меньше 25%, то Ваша максимально достижимая скорость уменьшится.

е) *задний вид* (клавиши "Ctrl-F4"). Вы можете следить за тем, что происходит за Вашей спиной, не поворачиваясь в ту сторону. Это особенно полезно в такой ситуации, когда Вы стреляете в кого-то впереди, а еще один враг заходит сзади.

5. Правый видеомонитор. Когда Вы нацеливаетесь на корабль, то включается этот индикатор, показывающий тип корабля, расстояние до него и силу защитных полей.

Как только корабль приближается к Вам, бортовой компьютер наводит на него. Вы уже знаете, что красные уголки — признак врага,

синие — дружелюбный корабль. Компьютер определяет тип корабля и расстояние до него в километрах.

После того, как корабль будет распознан, на индикаторе высветится его профиль. Синие линии показывают защитные поля. Если поля повреждены, они меняют свой цвет на красный, а затем и полностью исчезают. Места повреждения брони тоже показываются красным цветом. Как показала практика, даже для самых мощных кораблей достаточно повредить броню с двух сторон, и корабль развалится.

6. Индикатор энергии пушек. Черточки на нем показывают уровень зарядки Ваших пушек. Если Вы используете их часто (или стреляете из нескольких пушек сразу), то соответственно и энергия израсходуется быстро. В этом случае Вам придется подождать, пока генератор снова не зарядит орудия. Но если генератор поврежден, то дела Ваши плохи.

7. Индикатор топлива. Индикатор аналогичен предыдущему, только здесь он показывает, сколько топлива у Вас осталось. Часто, чтобы быстро выбраться из опасных ситуаций, либо быстро наскочить на врага, Вы будете использовать импульсные двигатели, пожирающие много топлива. Как только Вы сожжете все топливо, улетучится такая возможность, а также упадет максимальная скорость.

8, 9. Индикаторы скорости. Корабли имеют два индикатора скорости. Индикатор установленной скорости (set speed) показывает скорость (в километрах в секунду), которую Ваш корабль пытается достигнуть, а индикатор текущей скорости (current speed) — скорость, которую Вы сейчас имеете. Скорости изменяются, когда Вы переопределяете энергию двигателей, используете импульсные двигатели, либо поворачиваете при полете.

С клавиатуры скорость изменяется клавишами “+” и “-”. Полная скорость включается при нажатии клавиши “\”, а в ноль сбрасывается клавишей “BackSpace”. Еще есть очень полезная клавиша “Y”, устанавливающая Вашу скорость равной скорости выбранной цели. Клавиша “Tab” включает импульсные двигатели (Afterburns), сообщающие кораблю огромное ускорение (форсаж). Чем дольше Вы держите клавишу, тем дольше будут работать импульсные двигатели. Также Вы можете включать/выключать импульсные двигатели клавишей “~”.

Управление джойстиком следующее. Удерживание кнопки 2 совместно с перемещением джойстика вверх/вниз ускоряет либо замедляет корабль. Двойное нажатие кнопки 2 и последующее ее удерживание включает импульсные двигатели.

То же самое справедливо и для мыши, только роль кнопки 2 джойстика играет правая кнопка мыши.

А собственно управление кораблем осуществляется всеми курсорными клавишами на дополнительной клавиатуре, либо отклонением джойстика или мыши в нужном направлении. Вы можете поворачивать корабль вокруг его оси клавишами "Ins" и "Del", а также отклонением джойстика влево/вправо при нажатой кнопке 2. Для мыши — то же самое.

10, 11. Активная пушка, ракета. Смотрите описание левого видеомонитора.

12. Индикатор автопилота. Если разобраться, то весь полет представляет собой несколько определенных точек, в которых происходят действия. Между ними Вы можете перемещаться и путем простого перелета, но это занимает много времени. Для решения этой проблемы и предназначен автопилот. Если поблизости нет вражеских кораблей либо какой-то иной опасности, то индикатор светится — это значит, что возможен автоматический переход к следующей точке. В противном случае индикатор погашен. Для использования автопилота нажмите клавишу "A".

13. Индикатор наведения ракеты. Как только враг нацелит на Ваш корабль свою ракету, вспыхивает этот индикатор. Если ракета прямо перед Вами, загорается зеленая рамка вокруг нее. У Вас есть возможность сбросить щит клавишей "E". Количество щитов ограничено и показывается на индикаторе. После сброса щита быстро включайте импульсные двигатели, чтобы отлететь от опасного места.

14. Индикатор прыжкового перехода (только на корабле "Excalibur"). Этот корабль имеет специальный прыжковый двигатель, который позволяет мгновенно перемещаться между точками, необходимыми для выполнения миссии. Следует заметить, что работает этот двигатель не всегда, а только в конце игры, но если работает, то индикатор светится голубым цветом. Для включения двигателя нажмите клавишу "J".

НАВИГАЦИЯ.

Очень важно! Во время полета Вы имеете доступ к навигационной карте. Чтобы вызвать карту (и временно приостановить игру), нажмите клавишу "N". Выбранная в данный момент навигационная точка обозначена белым шаром. Те навигационные точки, в которых миссия выполнена, обозначены синим цветом, невыполненные — красные. Следует заметить, что для полного выполнения миссии Вам (почти во всех случаях) необходимо уничтожить все корабли во всех точках.

Текст сверху дает Вам краткое описание миссии в указанной точке и основные директивы миссии. Вы можете переключаться между навигационными точками клавишами "N" и "P"; соответственно будет меняться и текст задания.

Клавиши “[” и “]” изменяют масштаб изображения, ■ “С” центрирует карту относительно Вашего корабля. Клавиша “G” переключает изображение сетки, “S” — изображение звезд, “B” — изображение элементов галактики. Выход из карты — “Esc” или “Enter”.

Вы можете переключаться даже между целями в текущей области, нажимая клавишу “Т”. При этом выбранный в настоящий момент корабль показан белым кружком, дружественные корабли — синим, а враги — красным. Ваш корабль изображен красным цветом в увеличенном виде.

НАВЕДЕНИЕ НА ЦЕЛЬ.

Автоматическая система нацеливания сама выбирает ближайший корабль и наводится на него. Вокруг корабля вырисовываются уголки соответствующего цвета, ■ на левом видеомониторе появляется его схематическое изображение, а текст дает его название и скорость. Нацеливание на цель нужно производить обязательно, если Вы планируете использовать ракеты типа “Heat-Seeking”, “Image-Recognition” и “Leech”.

Чтобы переключаться между несколькими целями, нажимайте клавишу “Т”. При этом уголки прицела будут выхватывать новые цели. Не забывайте, что клавишей “У” Вы можете включать такую же скорость, как и у цели.

Когда Вы нацелены на вражеский линейный корабль (Capital ship), то дополнительно появляется желтый квадратик — это наведение на ближайшую пушку корабля. Вы можете переключаться между пушками клавишей “R”.

У Вас есть возможность “прицепиться” ■ какому-нибудь кораблю. Для этого просто наведите на него и нажмите “L”. При этом он станет выделен не уголками, а непрерывной рамкой. На индикаторе такой корабль обозначен большим крестиком. Если Вы “прицепились” ■ кораблю, то клавишей “Т” все равно можете переключаться между остальными — таким образом Вы будете выбирать другой корабль, к которому хотите “прицепиться”.

Во время битвы более эффективно переключаться только между кораблями Килрати. Чтобы отключить автоматическое наведение на дружественные корабли, нажмите клавиши “Ctrl-S” (повторное нажатие возвращает ■ исходное состояние).

Все истребители имеют систему автоматического наведения и слежения за целью. Она предназначена для увеличения шанса попадания. Когда Вы закрепляетесь (“L”) на каком-то корабле, эта система выводит зеленый ромбик поблизости (вообще-то это не совсем ромб, но похож). Затем система обрабатывает скорость и текущее положение корабля и автоматически вычисляет данные, необходимые для более точного выстре-

ла. Все, что требуется от Вас — совместить индикатор захвата цели с этим ромбиком — и тогда выстрел будет результативным. Если цель уходит из вида, то ромбик принимает желтый цвет — желательно все же вернуться к цели.

Наведение на цель ракетами тоже имеет свои особенности. В зависимости от корабля, на котором Вы летите, Вы имеете доступ к разным ракетам. Большинство из них имеет механизм автоматического наведения, за исключением ракет класса “Dumbfire” и “Friend-or-Foe”. Характеристики оружия — в конце описания.

Если Вы выбрали ракету, которая требует наведения, то система наведения вырисовывает красное перекрестие, постепенно переходящее в зеленый цвет. Когда раздастся звуковой сигнал, то это значит, что ракета готова к выстрелу. Жмите клавишу огня! Если Вы стреляете сразу всеми ракетами (которые включаются на вооружение клавишей “В”), то Вы должны знать, что разные ракеты имеют разное время наведения.

РЕЖИМ АВТОМАТИЧЕСКОГО СКОЛЬЖЕНИЯ.

Система автопилота, установленная на кораблях “Arrow” и “Excalibur”, позволяет Вам двигаться с постоянной скоростью и держаться на определенном расстоянии от цели. Разгонитесь до определенной скорости, затем нажмите и удерживайте клавишу “Caps Lock” (также Вы можете переключать этот режим клавишей “/”). После этого Вы можете вращать корабль как угодно, но курс его не изменится.

Этот режим полезен, когда Вы летите сквозь вражеский корабль и обстреливаете его пушки либо корпус. Отпустите клавишу “Caps Lock” или повторно нажмите “/”, чтобы вернуться к нормальному полету.

ВЗЛЕТ И ПОСАДКА.

Вы можете нажать “А”, чтобы автоматически вылететь со станции. Если хотите сделать это сами, нажмите клавишу “+”, а затем просто вылетайте из отсека. Когда Вы выйдете за границу станции, включите автопилот, чтобы перейти к требуемой навигационной точке.

Посадка более сложна. Прежде чем сесть на борт станции, Вы должны затребовать разрешение на посадку (см. ниже). После получения разрешения садитесь либо вручную, либо автоматически, нажав клавишу “А”. Разрешение на посадку достигается следующими действиями:

- а) переведите “Виктори” на свой обзор;
- б) нажмите “С” для коммуникации;
- в) нажмите цифру, соответствующую станции;
- г) запросите посадку “Need clearance”;
- д) ждите получения сообщения “You are clear to land”;
- е) ведите свой корабль в отсек, снизив скорость до 100 км/с, либо включите автопилот.

МАСКИРОВКА.

С течением игры, Вы получите новое устройство для экспериментального истребителя "Excalibur" — маскировку. Это устройство делает Ваш корабль невидимым для остальных на определенный промежуток времени. Для включения маскировки нажмите "Ctrl-C".

Когда включена маскировка, Ваш экран становится черно-белым, а с экранов других кораблей истребитель временно исчезает. К тому же, когда Вы скрыты, то не имеете возможности стрелять из пушек и ракетами. Вражеские ракеты, наведенные на Вас, продолжают быть наведенными, пока Вы не скроетесь полностью. Однако возможностью маскировки Вы сможете воспользоваться всего лишь один раз за игру, в последней миссии.

ГИБЕЛЬ.

Если получите слишком большие повреждения, то Ваш корабль взорвется, и Вы погибнете. В этом случае возможны две альтернативы:

"Replay" — возвращение к началу миссии с тем же вооружением, что и в начале;

"Continue" — просмотр сцены, где Вас убивают двумя способами на выбор, а затем возврат к экрану загрузки игры.

У Вас есть возможность катапультироваться во время боя путем нажатия клавиш "Ctrl-E". Но вот подобрать Вас могут как земляне, так и Килраты. Поэтому и результат соответствующий.

ВИД С КАМЕРЫ.

Вы можете во время полета переключаться между различными видами со своего корабля.

"F1" — возврат к обычному виду;

"F2", "F3", "F4" — вид слева, справа и сзади;

"Ctrl-F4" — вид сзади на левом видеомониторе;

"F5" — просмотр Вашего корабля сзади;

"F6" — переключение между расположенными поблизости кораблями;

"F8" — переключение между камерами на ракетах;

"F9" — переключение на вид камеры корабля-жертвы;

"F10" — переключение на вид следящей камеры;

"[" и "]" — изменение масштаба изображения.

Есть и еще несколько управляющих клавиш, доступных в течение полета.

"Alt-P" — пауза;

"Alt-J" или "Alt-C" — калибровка джойстика;

"Alt-X" — выход в ДОС;

"Alt-O" — настройка параметров;

"Alt-1" и "Alt-2" — VGA-режим;

“Alt-3” и “Alt-4” — SVGA-режим;

“Alt-M”, “Ctrl-M” — переключение музыки и звука;

“Ctrl-Left” и “Ctrl-Right” — настройка яркости экрана.

ТИПЫ МИССИЙ.

Это основные объекты миссий, с которыми Вы встретитесь в течение игры. Прочтите внимательно — это важная информация, помогающая Вам понять суть космических битв!

1. *Контроль космического пространства* (Space Warning and Control). Цели: сбор информации об интересующей области, уничтожение стелс-кораблей, разведка перед торговыми операциями или сопровождением. Обычно эту миссию выполняют несколько истребителей, разделенных на 2-4 группы. Опытные командиры обычно оставляют еще около 5 кораблей на крайний случай. Несколько групп кораблей способны патрулировать обширное космическое пространство.

2. *Нападение на объекты* (Objective Raid). Цель: атаковать, уничтожить, либо дезактивировать вражеский корабль. В этой миссии отряд истребителей атакует известную первичную цель, такую как космобазы или планетарная установка. Данный тип атаки лучше проводить, когда вражеских кораблей поблизости мало, либо нет вообще. Есть два метода для выполнения миссии: пустить сначала легкие корабли, чтобы те расчистили дорогу бомбардировщикам, или же сразу бросить все корабли на атаку объекта.

3. *Превосходство* (Superiority). Цель: устранить присутствие врагов. Сформированные, как правило, в четверки, истребители в этой миссии производят поиск и уничтожение всех найденных врагов. Два сопровождающих корабля должны находиться сзади, дабы защищать базу — носитель кораблей во время битвы.

4. *Поддержка военных сил* (Main Force Support). Цель: поддержка военных сил на линии фронта. Во время битвы бывает так, что потеря кораблей требует немедленной высылки подкреплений, следовательно, необходимо размещать носители кораблей вблизи от места сражения. При этом остальные корабли могут приземляться на базу для заправки топливом и оружием. Вторая роль базы-носителя — это удаление отработавших кораблей с поля боя. Врагам выгодно уничтожить Вашу базу, поэтому Вы должны прилагать усилия к ее защите.

5. *Рекогносцировка сил* (Recon In Force). Цели: отвлечь внимание от основных операций флота, уничтожить вражескую тыловую поддержку, уничтожить вторичные цели. Зондирующий отряд состоит из легкого носителя, двух сопровождающих кораблей, быстрого истребителя для поддержки, крейсера и одного-двух мощных кораблей. Группа прокладывает путь через линию фронта, либо в обход ее, и работает независимо от

остальных кораблей, насколько это возможно. При этом группа отыскивает и уничтожает все встретившиеся корабли Килраты. Эта миссия очень опасна, и многие пилоты погибли в подобных операциях.

6. *Эскорт (Escort)*. Цель: защита подвижного имущества. В этой миссии работает корабль, перевозящий груз, а также 5-6 легких или средних истребителей. Этот отряд предназначен для защиты груза, и должен уничтожать все встреченные истребители. Линейных же кораблей Килраты следует остерегаться любой ценой.

7. *Защита флота (Fleet Defence)*. Цель: защитить свой флот от крупных атак. Самая кровавая миссия. Нужно уничтожать все: легкие корабли из пушек, линейные — торпедами. Помните, что при неумелых действиях Ваш флот может быть уничтожен за считанные минуты. Ваши истребители выпускаются группами по четыре штуки. Каждая группа работает на отстреле вражеских ракет, кораблей, проведении диверсий и так далее. Поскольку миссия переполнена действием, истребителям часто приходится садиться на борт базы и перезаряжаться.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛЕЙ.

Это чрезвычайно важная информация, от которой практически зависит итог битвы! Поэтому тщательно изучите ее, прежде чем вступите в бой. Вы обязательно должны знать слабые места своих и килратских кораблей. К сожалению, объем книги не позволяет дать полную информацию, поэтому я приведу лишь необходимую.

Сначала — корабли землян.

1. "Arrow" — легкий, хорошо приемлем для коротких боев, очень маневренный, хорош для сопровождения.

ARROW



Класс: легкий истребитель;

Скорость/максимум: 520/1400 км/с;

Оружие: ионные пушки (2), лазеры (2), ракеты (FF/DF — 4x2);

Защитные поля: аналогичны 200 см брони;

Броня: 80 см сзади/спереди, 60 см слева/справа.

2. "Hellcat V" — основной истребитель, годится для любой ситуации, особенно для атаки небольших кораблей и для эскорта.

HELLCAT V



Класс: средний истребитель;

Скорость/максимум: 420/1200 км/с;

Оружие: ионные пушки (2), лазеры (2), ракеты (IR — 2x3);

Защитные поля: аналог 220 см брони;

Броня: 100 см сзади/спереди, 80 см слева/справа.

3. "Thunderbolt VII" — менее маневренный, но имеет большое количество вооружения, хорош против тяжелых и линейных кораблей Килрати.

THUNDERBOLT VII



Класс: тяжелый истребитель;

Скорость/максимум: 380/1000 км/с;

Оружие: фотонные пушки (2), мезонные пушки (2), плазменные (2), задняя пушка (1), ракеты (HS — 2х3), торпеда (1);

Защитные поля: аналог 250 см брони;

Броня: 120 см сзади/спереди, 100 см слева/справа.

4. "Longbow" — имеет единственное предназначение: выпускать ракеты в линейные вражеские корабли, его маневренность привлекает к себе легкие килратские истребители.

Longbow



Класс: бомбардировщик;

Скорость/максимум: 320/700 км/с;

Оружие: нейтронные пушки (2), плазменные (2), задние (2), ракеты (FF/HS — 4x4), торпеды (2x2);

Защитные поля: аналог 280 см брони;

Броня: 160 см везде.

5. **“Excalibur”** — пока находится в экспериментальной стадии. Если все будет хорошо, то этот корабль сможет противостоять любому килратскому.

EXCALIBUR



Класс: тяжелый истребитель;

Скорость/максимум: 500/1300 км/с;

Оружие: экионные пушки (4), серповидные пушки (2), ракеты (FF/IR — 4x3);

Защитные поля: аналог 250 см брони;

Броня: 110 см везде.

Первые 3 корабля имеют по 24 противоракетных щита (Desou), четвертый — 28, а пятый — 30 щитов.

Теперь линейные корабли Земной Конфедерации, характеристики — только самые необходимые.

1. **“Supply Depot”** — контейнер. Защитные поля: 0. Броня: 0. Вооружение: нет.

2. **“Starbase”** — космобазы. Защитные поля: 4000. Броня: 1000. Вооружение: нет.

3. **“Cruiser”** — крейсер. Защитные поля: 3000. Броня: 1000. Вооружение: 12 лазерных пушек.

4. **“Frigate”** — фрегат. Защитные поля: 1000. Броня: 600. Вооружение: 3 лазерные пушки, 2 ракетные установки (FF).

5. **“Destroyer”** — истребитель. Защитные поля: 2000. Броня: 1000. Вооружение: 9 лазерных пушек.

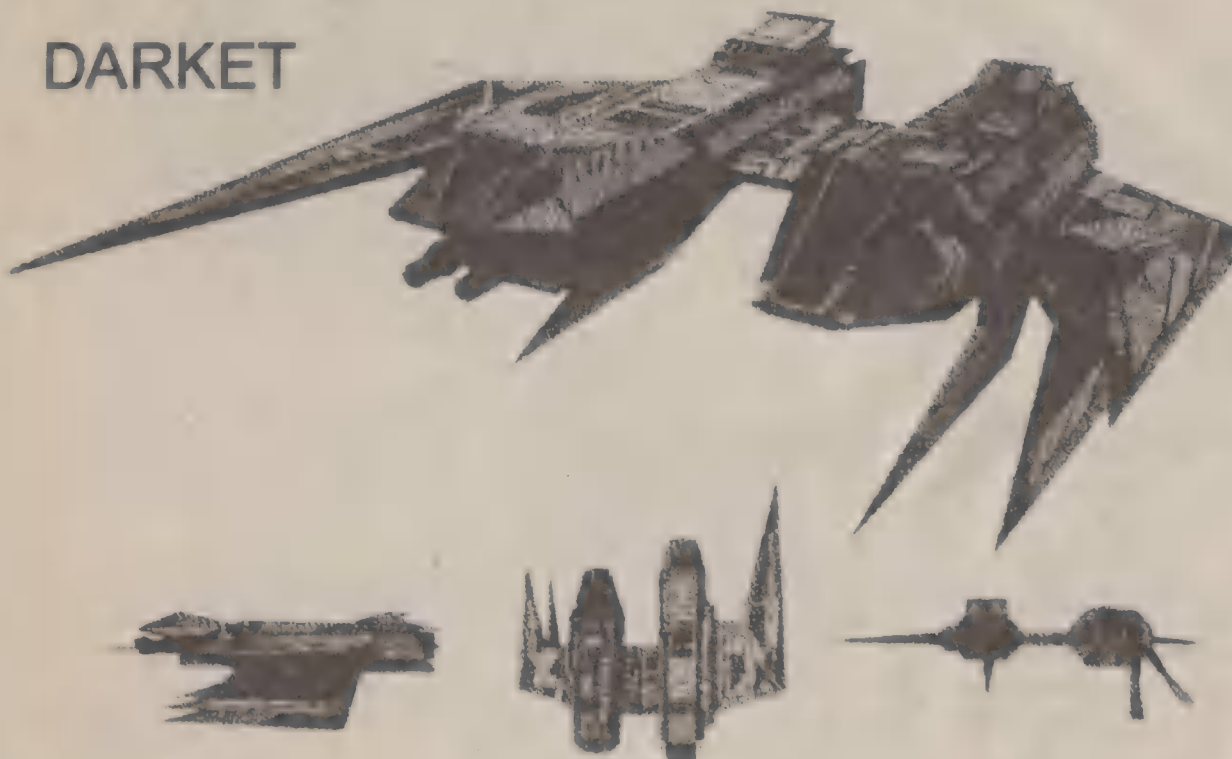
6. **“Transport”** — транспортный корабль. Защитные поля: 2000. Броня: 300. Вооружение: 2 лазерные пушки.

7. **"Light Carrier"** — легкий носитель. Защитные поля: 3000. Броня: 1000. Вооружение: 11 лазерных пушек.

Боевые корабли Килрати выглядят немного скромнее.

1. **"Darket"** — легкий, при этом очень быстрый, довольно тяжело проследить его во время битвы.

DARKET



Класс: легкий истребитель;
Скорость/максимум: 520/1350 км/с;
Оружие: мезонные пушки (2), ракеты (HS — 1x2);
Защитные поля: аналогичны 80 гм брони;
Броня: 60 см сзади/спереди, 40 см слева/справа.

2. **"Dralthi IV"** — сравним с нашим **"Thunderbolt"**, быстрый и более маневренный, но не особенно сильные поля и броня.

DRALTHI IV



Класс: средний истребитель;

Скорость/максимум: 430/1100 км/с;

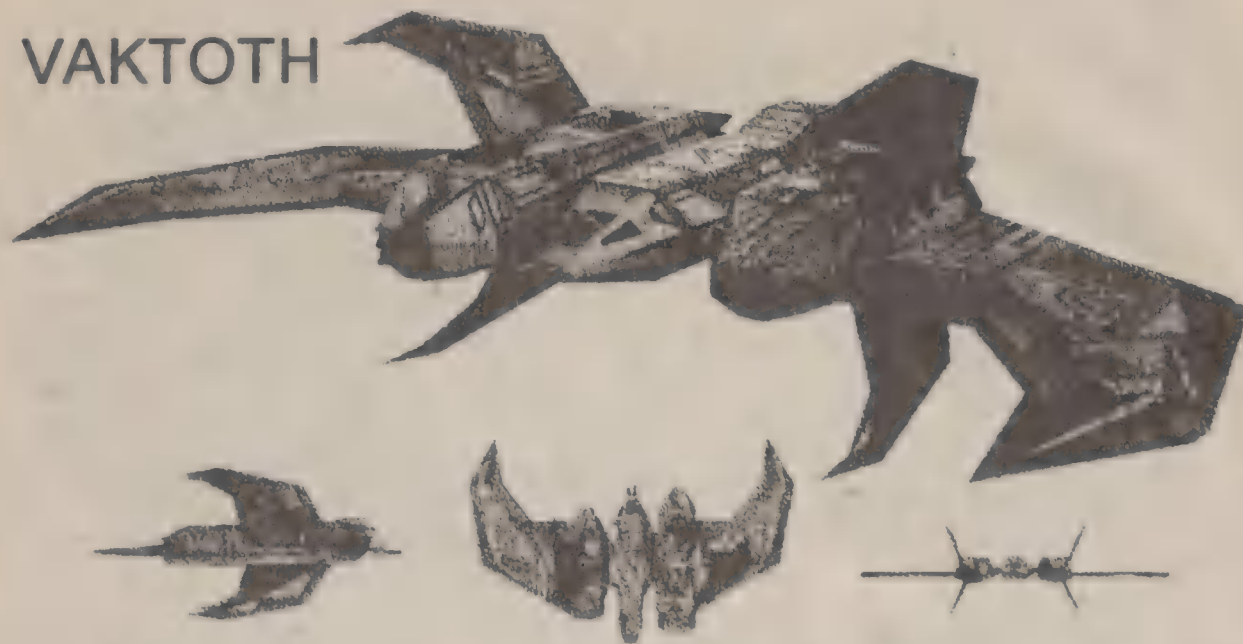
Оружие: мезонный бластер (2), измельчающая пушка (1), ракеты (IR — 1x4);

Защитные поля: аналогичны 120 см брони;

Броня: 80 см сзади/спереди, 60 см слева/справа.

3. "Vaktoth" — чуть превосходит истребитель "Thunderbolt", применяется в основном для эскорта.

ВАКТОТН



Класс: тяжелый истребитель;

Скорость/максимум: 380/950 км/с;

Оружие: тэкионная пушка (1), плазменные пушки (2), ионные (2), задние мезонные (2), ракеты (FF — 2x4);

Защитные поля: аналог 200 см брони;

Броня: 100 мм везде.

4. "Strakha" — довольно опасный корабль-невидимка, так как на нем очень удачно размещено оружие: может уничтожить до 4 кораблей "Hellcat".

STRAKHA



Класс: стелс-истребитель;

Скорость/максимум: 480/1200 км/с;

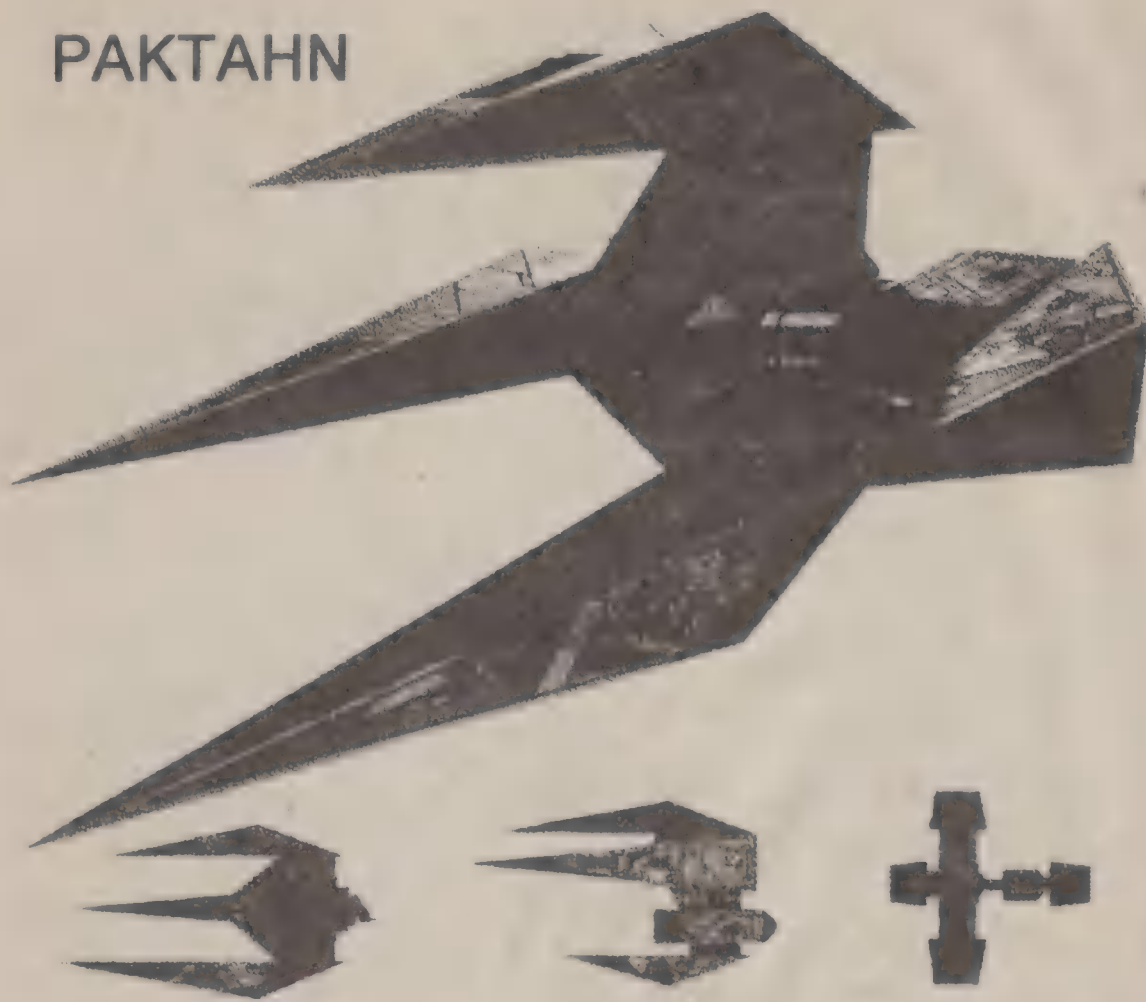
Оружие: ~~низинные~~ пушки (2), лазеры (2), ракеты (FF — 1x5);

Защитные поля: аналогичны 60 гм брони;

Броня: 40 гм сзади/спереди, 20 гм слева/справа.

4. “Paktahn” — аналогичен кораблю “Longbow” по своим возможностям носить торпеды, что делает его крайне опасным противником.

РАКТАНН



Класс: бомбардировщик;

Скорость/максимум: 340/600 км/с;

Оружие: плазменные пушки (4), лазеры (2), хвостовой пулемет (1), ракеты (FF — 2х3, 3х4), торпеды (2х3);

Защитные поля: аналогичны 300 см брони;

Броня: 110/180 см сзади/спереди, 180 см слева/справа.

“Vaktoth” имеет на борту 8 противоракетных щитов, а остальные — по 6.

Линейные корабли Килрати тоже имеют свои особенности. Защитные поля на них очень сильные и почти неуязвимы для пушечных выстрелов. Тем не менее, если Вам удастся пролететь к корпусу, минуя пушечный огонь, и включить автоматическое скольжение, то корпус станет незащищенным к такому типу атаки.

Все линейные корабли имеют слабые места. Если Вы будете обстреливать эти точки пушками или ракетами, то нанесете серьезные по-

вреждения. К слабым местам относятся: мостик, корпус, окна и выхлопные отверстия двигателей.

Лучшее оружие для атаки линейных кораблей — торпеда. Поскольку она наносит огромные повреждения, 1-2 торпеды способны уничтожить любой корабль. Однако прежде чем пускать торпеду, рекомендуется расстрелять пушки, тогда шанс, что торпеда достигнет цели, будет выше, несмотря на то, что она практически не сбивается.

Против легких линейных кораблей Вы можете использовать и ракеты, но они причиняют значительно меньший вред, чем торпеды. Совет: если Вы очень добрый и вообще не хотите использовать торпеды, то загружайте корабль ракетами класса "DF". А теперь — линейные корабли Килрати.

1. **"Supply Depot"** — контейнер. Защитные поля: 0. Броня: 11200. Вооружение: нет.

2. **"Starbase"** — космобазы. Защитные поля: 1000. Броня: 1000. Вооружение: 1 лазерная пушка.

3. **"Corvette"** — корвет. Защитные поля: 1000. Броня: 500. Вооружение: 5 лазерных пушек.

4. **"Cruiser"** — крейсер. Защитные поля: 3000. Броня: 1000. Вооружение: 15 лазерных пушек.

5. **"Light Destroyer"** — легкий истребитель. Защитные поля: 1500. Броня: 1000. Вооружение: 8 лазерных пушек.

6. **"Heavy Destroyer"** — тяжелый истребитель. Защитные поля: 2000. Броня: 1000. Вооружение: 10 лазерных пушек, 3 тэкионные пушки.

7. **"Transport"** — транспортный корабль. Защитные поля: 2000. Броня: 300. Вооружение: 2 лазерные пушки.

8. **"Carrier"** — носитель. Защитные поля: 2000. Броня: 1000. Вооружение: 8 лазерных пушек.

9. **"Dreadnaught"** — дредноут. Защитные поля: 8000. Броня: 1500. Вооружение: 38 лазерных пушек.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ. Не менее важная информация — Вы должны знать предназначение того или иного оружия, а не стрелять первым попавшимся.

Сначала — описание пушек. Будут указаны лишь 2 характеристики: сила удара в десятых сантиметра ($0.1 \text{ см} = 1$ единице брони) и диапазон действия в километрах.

1. **"Ion Cannon"** — ионная пушка, есть почти на всех кораблях, среднее оружие. Сила: 30, диапазон: 4500.

2. **"Laser Cannon"** — лазерная пушка, дешевая, но и слабая. Сила: 18, диапазон: 5000.

3. **"Mass Driver Cannon"** — массивная двигательная пушка, довольно быстрая и потребляет не очень много энергии. Сила: 45, диапазон: 2000.
4. **"Meson Blaster"** — мезонный бластер, проникает внутрь цели. Сила: 35, диапазон: 4500.
5. **"Particle Cannon"** — измельчающая пушка, довольно значительная вещь. Сила: 43, диапазон: 4200.
6. **"Photon Cannon"** — фотонная пушка, медленная, но весьма популярная. Сила: 32, диапазон: 4500.
7. **"Plasma Gun"** — плазменная пушка, хорошо работает против тяжелых истребителей и корветов с легкой броней. Сила: 67, диапазон: 3000.
8. **"Reaper Cannon"** — серповидная пушка, очень эффективна для разрушения быстро регенерирующих полей. Сила: 35, диапазон: 4500.
9. **"Tachyon Gun"** — тахионная пушка, самая мощная и довольно быстрая. Сила: 70, диапазон: 3200.

Теперь что касается ракет. В отличие от пушек, они используются в разборках с крупными кораблями или хорошо бронированными истребителями. В полные характеристики ракет входят: уровень повреждения, скорость, ускорение, маневренность, время до самоуничтожения, время наведения. Я же приведу только уровень повреждения (в единицах брони) и время наведения (в секундах). Скорости ракет колеблются от 1000 до 3000 км/с, кроме мины — 100 км/с.

1. **"Dart Dumbfire (DF)"** — ракета класса "укажи и выстрели", хороша для близких расстояний. Сила: 800, время наведения: 0.
2. **"Javelin Heat-Seeker (HS)"** — тоже основная ракета, автоматически наводящаяся на жар, выпускаемый двигателями. Сила: 400, время наведения: 2.
3. **"Leech"** — это не взрывчатая ракета, она предназначена для того, чтобы захватить килратский корабль без повреждения. Это электронное устройство, отнимающее энергию у цели и, таким образом, лишаящее ее всего. Сила: нет, время наведения: 2.
4. **"Mine"** — мина, вариант медленной ракеты. Из-за медленной скорости не прослеживается радаром, поэтому полезна для минирования основных путей следования, либо важных точек, но опасна и для дружественных кораблей. Сила: 100, время наведения: 0.
5. **"Pilum Friend-or-Foe (FF)"** — хороша против средних и тяжелых истребителей. Определяет свои корабли по выпускаемому системой сигналу, поэтому, если эта система на дружественном корабле повреждена, ему следует опасаться данной ракеты. Сила: 250, время наведения: 0.
6. **"Spiculum Image-Recognition (IR)"** — в момент наведения запоминает изображение цели и при выстреле ищет именно ее, поэтому от этой ракеты тяжело увернуться. Сила: 350, время наведения: 1.

7. **“Torpedo”** — огромная и маневренная боеголовка, используемая против линейных кораблей и баз. Имеет систему автоматического распознавания цели (как IR) и не может быть сбита лазерными пушками. Единственное оружие, которое легко уничтожает базы-носители кораблей. Сила: 8000, время наведения: 12.

Линейные корабли тоже вооружены пушками класса “антиматерия” и лазерами большого диапазона действия, а также сверхмощной специальной ракетой “CS” (60000 единиц повреждения).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Эта игра — одна из немногих, которая действительно затягивает Вас в себя, и Вы оставляете в ней кусочек своего сердца. Стоит поиграть несколько дней, как Вы уже начинаете понимать все тонкости войны между Землей и Килрой, переживать за втянутые в нее планеты. А когда погибает кто-то из Ваших друзей, то относишься к нему, как к близкому человеку.

Итак, была расписана практически вся информация, до которой я докопался. Хотелось бы сказать и еще больше, но это бы превысило максимальный объем. Конкретных тактических советов я уже не даю, так как Вы без проблем можете вывести их сами на основе изложенной выше информации. Хочу обратить Ваше внимание только на одно: если вдруг Вас с первого или второго диска кидают сразу на четвертый, то это значит, что Вы что-то сделали не так, то есть не выполнили какую-то миссию. Поэтому делайте больше записанных игр. Чтобы знать, выполнили ли Вы миссию в какой-то точке, смотрите на карту (синий цвет — выполнена). Но завершать полет можно только (!) после получения сообщения **“Mission objectives accomplished”**!

Для любителей начинать с малого: если Вы не играли в первые две части, то и не подходите к ним, иначе вместо игры Вы будете все время смеяться, сравнивая с этим шедевром. А теперь (я надеюсь, Вы прочитали все) покупайте диски и я желаю Вам оправдать гордое имя — Тигровое Сердце!

Но вот спасете ли Вы Ангел? Какую роль сыграет Хоббс? Не очень надейтесь на легкий сюжет... А вот конец игры щиплет нервы и стоит того, чтобы играть.

М.Лопатин.

WOLF

■ — Sanctuary Woods Multimedia

Г — 1994

О — 17 Мб

М — VGA

У — Keyboard, Mouse

З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland, Pro Audio Spectrum

Волк. Кто-то боится волков, кто-то, начитавшись сказок, считает их веселыми и глуповатыми существами. А ведь это воистину великолепное создание природы — красивое, сильное и бесстрашное животное. Эта игра сделана весьма реально и позволит Вам побыть в шкуре волка, беззащитного перед самым страшным зверем — человеком, но вместе с тем наводящим страх на остальных животных. Вы довольно близко познакомитесь со всеми трудностями и радостями волчьей жизни. Хотя на самом деле игра сделана не совсем по правилам природы (слишком перенасыщена действием), все же она дает довольно точное представление о жизни этих хищников, но что самое главное — это что-то новое на фоне большинства однообразных игр.

Вид на территорию, где протекает волчья жизнь, открывается с высоты птичьего полета и плавно прокручивается в зависимости от перемещения зверя. Вы будете управлять волком-одиночкой, либо одним из волков, входящих в небольшую стаю. При запуске программы Вам на выбор будут предложены два варианта игры:

— заранее написанный сценарий (“Play scenario”), где уже заданы конечные цели, например, добраться до логова, убить лося или спасти потерявшегося волчонка. Время года, погода, день или ночь, размер территории а также волк, которым Вы управляете, заданы заранее, и Вы не можете их изменять.

— симулятор (“Play simulation”), где Вы сами можете установить все природные параметры, набрать себе в стаю волков, установить антропогенный фактор (уровень вмешательства человека) и еще много всяких возможностей. Самое большое преимущество симулятора в том, что Вы можете играть неограничено долго — хоть несколько лет (игровых, конечно, а не настоящих), а целью будет не один эпизод, а целая жизнь.

Кроме того, в игру встроена великолепная справочная система (“About wolves”), которая позволяет Вам узнать практически все о жизни волков, причем текст комментируется очень красивыми фотографиями и картинками. Представлена даже эволюция семейства псовых, расписаны “социальные положения” волков в сравнении с людьми и еще куча всякой информации.

Но мы вернемся к игре. После выбора варианта игры Вам будут предложены три вида территории.

Тундра — это холодная местность, снег в течение 9 месяцев, длинные зимы, короткое лето и низкие температуры. По сравнению с другими районами — достаточно мало добычи, потому что всего лишь несколько видов могут жить в подобных условиях. С другой стороны, добычу легко поймать, так как практически нет мест, где она могла бы спрятаться. Строго рекомендуется держаться одной стаей. Период для спаривания — первые две недели весны. Довольно часто будут встречаться люди, в основном, только на самолетах.

Тайга. Это — рай для волка, самая лучшая территория (очень хорошо подходит для новичков и для симулятора). Лес, окружающий хищника, защищает его от человека, плюс дает огромное количество добычи. Здесь представлено огромное разнообразие зверей, в основном небольших, таких, как кролики и бобры. С другой стороны, не все так просто — несмотря на то, что пищи много, ее не так-то просто поймать. Период для спаривания — целый месяц зимой. Люди появляются в этой зоне в основном на вертолетах, но еще довольно много охотников.

Степь. Здесь вообще-то сухо и жарко. Широкое и ровное пространство, на котором встречаются практически все виды животных — большие и маленькие, смелые и трусливые — все живут припеваючи. Здесь Вы встретите и домашних животных, например, коров или свиней. НО — где домашние животные, там и человек. Причем, много людей — на самолетах и пешие охотники. Период для спаривания — месяц зимой.

После выбора конкретной территории начинается сама игра. Теперь разберемся с ее управлением. Волк управляется только мышью. Чтобы заставить его перемещаться в ту или иную сторону, просто переведите курсор в нужном направлении. Скорость перемещения показывается цветом курсора: белый — волк стоит, зеленый — идет, желтый — бежит рысью, красный — бежит быстро со всех ног. Если Ваш волк быстро бежит, то здесь уже принимает значение такое понятие, как усталость. Этот индикатор включается автоматически. Чтобы избавиться от усталости и набрать энергии, лучше всего лечь поспать несколько минут. Не всегда волк способен бежать и по той причине, что он может быть раненым.

Чтобы войти в меню, с помощью которого Вы управляете волком или получаете информацию о других членах стаи, нажмите "Space", либо правую кнопку мыши. При этом игра остановится, а Вы сможете просмотреть все характеристики животного: голод, жажда, усталость и здоровье, а также подать команду на выполнение любого действия, связанного как с чувствами волка, так и с конкретными действиями. Очень полезно подменю "Fast time", которое позволяет Вам мгновенно перемещать волка к какому-нибудь объекту (туша, логово, водоем и т.д.). Также здесь доступен пункт "Options", где Вы можете устанавливать параметры

звукового сопровождения, записывать игру и выходить в ДОС. Если Вы запишете хотя бы одну игру, то потом, при выборе типа территории, сможете загрузить ее.

Для того, чтобы иметь представление об окружающем мире, и даже для того, чтобы просто в нем выжить, волк "оборудован" органами чувств, которые по чувствительности превосходят соответствующие человеческие в несколько десятков раз. Чувства используются как для того, чтобы найти добычу, так и для того, чтобы уберечься от опасности. Итак, что ~~жс~~ может волк в этой игре? Слушать (клавиша "H"), нюхать (клавиша "N"), смотреть ("S") и даже пользоваться картой тропинок ("M"). При вызове того или иного чувства Вам показываются направления, откуда происходит его источник, ■ также числовое расстояние до объекта. Если Вы хотите "пообщаться" с другими волками, то можно вызвать клавишей "W". При этом все окрестные волки Вам отзовутся, а волки, входящие в состав Вашей стаи, прибегут. Совет: не переставайте использовать все органы чувств!

У волка есть еще и особое, шестое, чувство — чувство человеческого присутствия. Оно дает о себе знать даже тогда, когда Вы не пользуетесь ничем другим. Появившееся на краю экрана изображение человеческой фигурки говорит о близком его присутствии. Если Вы входите в состав стаи, потревожьте их всех лаем (клавиша "B") и убегайте подальше. Человек — единственное создание природы, перед которым волк беззащитен. Как только Вы услышите шум самолета или вертолета, бегите, петляя, иначе от первого же выстрела наше животное погибнет. Всегда держитесь от людей подальше и чаще записывайте игру!

Как и любое живое существо, волки тоже должны кушать и пить. Пить можно: из прудов и рек, луж и озер, а также под дождем и на снегу. Чтобы попить, нажмите клавишу "D".

Еда достается сложнее. В самом простейшем случае Вам нужно найти тушу убитого животного ■ нажать клавишу "E", в других случаях жертву прежде надо выследить и убить. А это уже сложнее, так как скорость бега потенциальной жертвы приблизительно равна скорости волка (а в большинстве случаев даже превосходит ее). Если же Ваш волк ранен и не может бежать, то охота практически возможна только на мелких и медленных зверьков типа бобров. Чтобы напасть на животное, Вам нужно к нему приблизиться на достаточное расстояние, ■ затем щелкнуть мышью на этом животном. Если волк достаточно близок и у него хватает силы, то результат будет в Вашу пользу, иначе — вспомните фразу "Акела промахнулся, Акела промахнулся!" Вообще, если Вы управляете волком-одиночкой, то лучше не нападать на крупных животных, ■ звать на помощь стаю (если это возможно). Единственное исключение — если жи-

вотное раненое (видно, как оно хромает), иначе исход битвы может решиться не Вашу пользу.

Еще один момент насчет еды. Как и многие другие хищники, волки делают запасы. От крупной туши убитого животного Вы можете оторвать кусок (клавиша "T"), но не есть его сразу, а носить с собой. В любой момент Вы можете его положить на землю и съесть (клавиша "P"), либо отдать волчатам. Но возможен и другой вариант: закопать его в любом месте (клавиша "U"), а потом в нужный момент выкопать оттуда, используя клавишу "G". Кстати, когда Ваш волк несет кусок мяса, то он не может бегать.

Если Ваш волк ранен, то такие подкрепления постепенно будут восстанавливать его здоровье.

В природе волки вокруг своего логова распространяют мускусные метки, которые говорят другим волкам о том, что эта территория уже занята. Вы можете оставлять сколько угодно таких меток, но если попытаетесь покрыть слишком большую территорию, то это вряд ли убережет Вас от вторжения чужаков. Если Вы входите в стаю, то другие ее члены тоже могут ставить метки, в остальных случаях Вы должны делать это сами клавишей "C".

Если Вы играете более одного дня (в смысле игры), то встретитесь с таким временем суток, как ночь. Ночью все нормальные звери, включая человека, спят, поэтому и Ваш волк может отправиться на отдых. При сне он очень быстро восстанавливает силы, а чтобы уложить его спать, нажмите клавишу "L". Да, еще волк может отдыхать сидя, если Вы нажмете клавишу "I".

Какая бы ни была по размеру стая, в ней всегда найдется волк, который сильнее, храбрее и умнее, чем остальные. Этот волк становится вожаком стаи и получает статус "альфа" (не забудьте, что Вы можете просмотреть статусы всех волков Вашей стаи). Периодически новый вожак сменяется соответственно росту успехов одного волка и ослаблению позиций других. Как правило, для того чтобы выяснить, кто же должен стать новым вожаком, волки дерутся друг с другом, а победитель как раз и получает статус "альфа". Чтобы "вызвать на дуэль" другого волка, щелкните на нем мышью. При этом появятся его характеристики, и Вы уже точно решите, стоит ли с ним бороться. Никогда не вступайте в драку с более сильным противником, потому что волки иногда убивают себе подобных.

Самая необходимая вещь в условиях симулятора — спаривание для продолжения потомства. Это не так просто, как может показаться на первый взгляд, потому что должны соблюдаться сразу несколько условий. Во-первых, должно быть подходящее время года (см. в начале). Во-

вторых, статус обоих партнеров должен быть “альфа”. В-третьих, волки должны быть в полной форме: сытыми, напившимися, здоровыми и отдохнувшими. И, наконец, поблизости не должно быть никакой опасности. При соблюдении этих условий возможно спаривание — щелкните на предполагаемом партнере противоположного пола, и Вы увидите его характеристики. Если Вас все устраивает, выбирайте “Yes” и ждите появления потомства.

А родившиеся щенки — просто прелесть. Правда, и забот тоже требуют. Еду им надо приносить, следить чтобы не разбегались (хотя вроде сидят они смирно). Когда щенкам исполнится один год, они станут взрослыми волками и присоединятся к стае.

Если Вы играете довольно долго и Вам даже немного надоело управлять самим, то нажмите клавишу “А”. Теперь Ваше животное будет жить под автоматическим контролем самой игры. Повторное нажатие возвращает управление в Ваши руки. Если Ваш волк при этом убежит за пределы экрана, нажмите клавишу “J”.

Да, и последние две клавиши, действующие в игре — “F1” — справка, “F2” — переключение видимости курсора.

Ну просто очень приятная игра (и с очень хорошей ненавязчивой музыкой), особенно симулятор. Играть в нее можно неделями, и интерес не пропадает. Так что доставайте игру, и Вы не разочаруетесь, потому что (еще раз повторяю) “Волк” — это именно новая игра, и подобных пока не встречалось.

М. Лопатин

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

И — Microprose Software

Г — 1995

О — ~ 60 Мб, CD, 12 Мб (дискеты)

М — VGA

У — М, К

З — Sound Blaster, AdLib, Gravis Ultrasound

П — 80386 и выше, от 2 Мб RAM

Били-били, не доби́ли! Именно так начинается продолжение игры “UFO: ENEMY UNKNOWN” (см. “100 Компьютерных Игр”, выпуск 3). Оказывается, после того, как Вы замочили базу инопланетян на Марсе, беды не закончились. Где-то в глубинах океана осталась кучка непонятно кого, и вот в 2040 году они очнулись и начали (продолжили) творить свои гнусные дела. А Ваши разработки и базы за 40 лет (с первого вторжения) забылись и развалились. Единственная экспериментальная подводная база не в силах справиться с новым нашествием инопланетян. Поэтому нужен смельчак, способный окоротить зарвавшихся монстров.

ИСТОРИЯ.

65 миллионов лет назад огромный колониальный корабль был послан на Землю из далекого чуждого мира. Как только этот корабль приблизился к юной планете, массивная и бурная звезда вывела из строя систему навигации. Поврежденный корабль пронзил атмосферу молодой планеты и рухнул в океан.

Гигантское облако пыли и пара накрыло планету, вызвав гибель большинства динозавров. Однако 400 миллионов тонн, порожденные инопланетной инженерной мыслью, не были уничтожены. После приземления, управляющий кораблем суперкомпьютер запустил цикл замораживания, и все обитатели погрузились в долгий сон. Лишь небольшая часть экипажа периодически пробуждалась и пыталась связаться со своими звездными братьями...

Наступил 2040 год, и по Земле прокатилась волна тревожных сообщений о непонятных и жестоких нападениях на трансатлантические лайнеры и порты. После длительного и интенсивного изучения проблемы стало понятно, что эти теракты имеют неземное происхождение.

Инопланетяне нападают с невероятной эффективностью. Вероятно, где-то в океане существуют их базы. Некоторых инопланетян удалось поймать и исследовать. Какие-то из них очень древние, а какие-то приобрели в процессе эволюции чудовищные навыки. Возможно, это симбиоз людей и пришельцев.

Также в глубинах океана находятся странные места, используемые инопланетянами для межзвездного контакта. Каждый из этих 12

районов содержит Синонимическое Устройство, порожденное чуждой технологией. Похоже, что пришельцы расширяют свою деятельность, чтобы попытаться установить Молекулярный Контроль над всей Землей.

Главным центром зла является подводный город T'leth, расположенный где-то в глубинах Мексиканского Залива. Но добраться до него сразу нельзя — нужно совершенствовать собственные технологии.

Кроме всего прочего, удалось получить некоторые данные об инопланетянах и их расах.



AQUATOID. Раса Акватоидов является одной из самых древних. Свое общество они построили еще до того, как первый человек сделал свой первый шаг. Их вид позволяет предположить, что это — эволюционировавшая раса Сектоидов, которые прилетали на Землю 40 лет назад и были благополучно уничтожены. Жизненная сила Акватоидов основана на технологии Молекулярного Контроля. В бою уничтожаются достаточно легко. По суше передвигаются с трудом и быстро выдыхаются.



GILL MAN. Почти человеческое странное создание, очень похожее на доисторического гуманоида. Одно из самых выносливых и быстрых в подводном мире. Раса Джилменов достаточно развита и состоит из особей мужского и женского пола различного возраста. Они не любят большинство подводных рас, поскольку не выносят генетического вмешательства и хирургических изменений. Однако в результате катастрофы, вызванной падением корабля, вынуждены были пойти на симбиоз с некоторыми инопланетянами. Воевать с ними трудно.



LOBSTER MAN. Неуравновешенное создание с шести конечностями, более высокое, чем человек, и называемое не иначе, как Морской Дьявол. Схожесть этого создания с земным лобстером и привела к появлению клички Лобстермэн. Снабженный сильными мышцами, титановым скелетом, мощным защитным панцирем и незаурядным умом, является наиболее опасным противником в бою. С первого выстрела убить почти невозможно, поэтому атаковать "в лоб" бессмысленно. Приходится применять хитрость и обходной маневр.



TASOTH. Это проворный и быстрый враг, составляющий основу инопланетной армии. Значительно более сильные, чем человек, эти твари являются подлинными пришельцами, и их поведение и плотоядная натура не имеют аналогов на планете. Они часто возглавляют вражеские атаки и никогда не отступают даже перед угрозой смерти. Реально же в бою, при явном количественном перевесе землян часто начинают паниковать. Очень живучи, но не слишком сообразительны.



CALCINITE. Инопланетянин, имеющий абсолютно аморфную структуру. Предпочитает забираться в скафандры погибших водолазов. Обладает громадной психической силой, в результате чего оружие ему не нужно. Необходимо поймать такого живым во что бы то ни стало. Когда это случится, и Ваши ученые исследуют его, то сможете строить Пси-лаборатории и тренировать своих бойцов. Чаще всего появляются в начале игры на трансатлантических лайнерах. Доставляют массу хлопот при поимке.

Остальные враги являются электронной помесью животных, пришельцев и людей. Самые неприятные из

них — **TENTACULAT.** Эти твари перемещаются в нескольких уровнях и достаточно далеко. К тому же преобразуют людей в монстров, что означает стопроцентную потерю бойца. **TENTACULAT, HALLUCINOID, XARCUID** и прочие — просто гигантские медузы и рептилии, напичканные вражеской электроникой.

ИГРА.

Весь процесс геноцида по отношению к инопланетянам условно можно разделить на две части: стратегическую и тактическую. В стратегической части Вы должны досконально продумать и осуществить план размещения и развития сети Ваших подводных баз, закупки и производства вооружений, найма персонала, проведения научных исследований. В тактической, построенной по типу "Airborne ranger", необходимо, последовательно управляя бойцами спецназа, очистить территорию от пришельцев.

Для начала, после просмотра заставки выберите язык общения (английский, немецкий, французский, испанский). Затем выберите пункт меню "NEW GAME" и уровень сложности. Появится главное меню и изображение земного шара (см. рис.), где с помощью курсора необходимо указать место расположения первой базы.



Чтобы покрутить земной шар, увеличить или уменьшить его изображение, воспользуйтесь меню, которое расположено в правом нижнем углу. Выбирая курсором ту или иную стрелку, Вы сможете манипулировать изображением Земли. Теперь “ткните” курсором в понравившееся место — база готова. Вы имеете три ангара с двумя перехватчиками и одним транспортником, воздушный шлюз, жилой барак, лабораторию, малую гидролокационную систему, склад и мастерскую для производства чего-нибудь полезного. Там же живут восемь солдат, десять ученых и десять инженеров. Обслуживающий персонал (уборщицы, электрики, сантехники) не учитывается. Все это появляется только на первой базе. Остальные придется строить самостоятельно.

А теперь перейдем к основному меню, которое находится справа на экране. В качестве языка общения был выбран английский, поэтому и описание строится со ссылками на него.

Верхний пункт меню (“INTERCEPT”) позволяет просмотреть состав Ваших собственных ВМФ и отдать какой либо приказ, например, на перехват обнаруженной летающей подводной лодки. В этом случае после приказа нужно указать курсором цель на карте и подтвердить свое намерение или отказаться.

Обозначения на карте следующие:

голубой квадратик — Ваша база;

оранжевый квадратик — вражеская база;

желтый крестик — Ваш перехватчик или транспортник;

красный крестик — неопознанный плывущий/летащий объект (НПЛО);

зеленый крестик — приземлившийся НПЛО;

серый крестик — сбитый НПЛО.

В последних двух случаях к НПЛО надо посылать транспортник с солдатами (TRITON), а на перехват НПЛО — BARRACUDA.

Следующий пункт (“BASES”) наиболее важен для стратегической части игры. Здесь Вы управляете ресурсами и базами.

В третьем пункте (“GRAPHS”) можно просмотреть различные графики, показывающие развитие событий в той или иной области, или во всех сразу.

Четвертый пункт (“UFOPEdia”) дает информацию обо всех объектах, исследованных Вашими учеными или изначально имеющихся на Земле.

Пятый пункт (“OPTIONS”) вызывает стандартное меню игры (загрузка, сохранение, выход).

И, наконец, в последнем пункте (“FUNDING”) Вы увидите, кто и сколько Вам платит, и каковы изменения по сравнению с предыдущим месяцем.

Кстати, геополитические условия к 2040 году изменились, и теперь на карте мира присутствуют такие образования: США, Аляска, Европейский Синдикат, Арабский Блок, Египетский Картель, Африканская Корпорация, Бразильский Союз, Новая Мексика, Азиатская Коалиция, Скандинавия, Новая Япония, Свободный Китай, Австралазия, Красная Корея, Евразия и Исландский Союз.

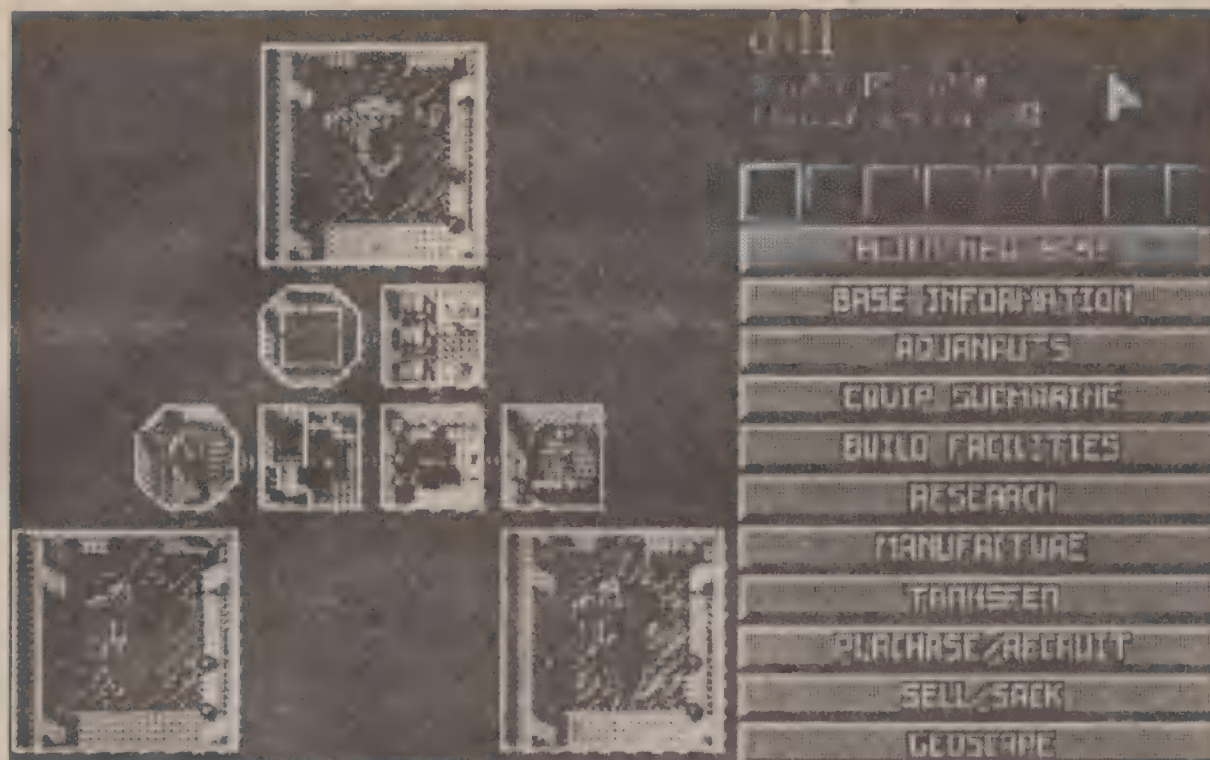
Ниже меню изображена текущая дата, и еще ниже — переключатель течения времени, позволяющий ускорять или замедлять его скорость на экране.

КАК ИГРАТЬ.

Стратегическая часть.

Итак, база установлена, выбран пятисекундный интервал времени, и, пока не приплыли инопланетяне, займитесь обустройством базы.

Выберите в основном меню пункт “BASES”. Вы увидите свою базу, где слева находятся имеющиеся модули, а справа — меню управления базой.



Как уже говорилось, Вы имеете три ангара с двумя перехватчиками (внизу) и одним транспортником (вверху), воздушный шлюз (слева, в центре), жилой барак (справа, в центре), малый гидролокатор (ниже, слева), склад, лабораторию и мастерскую для производства.

Справа, над меню, расположено название базы (dd1), ниже — название места, где находится база, затем — количество наличности и еще ниже — восемь квадратов со схемами имеющихся баз. Причем, если модуль недостроен, то на схеме он окрашен в зеленый цвет. Готовый модуль — красный. Выбирая какой-либо из квадратов, Вы будете переходить от базы к базе.

“Пройдитесь” курсором по отсекам и модулям базы. В левом верхнем углу будет высвечиваться их название. Если нажать на левую кнопку мыши на одном из объектов, то Вы либо получите сообщение о том, что объект используется, либо Вам предложат его демонтировать. Как поступать, решайте самостоятельно. Правда, за демонтаж объекта денег Вы не получите.

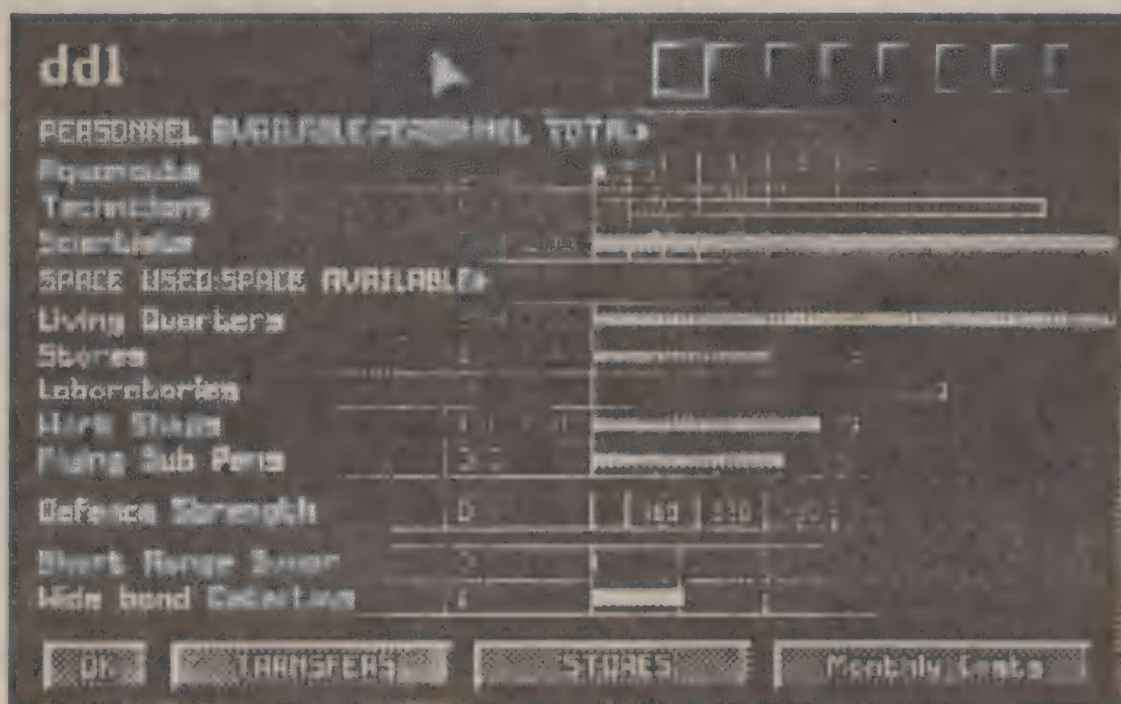
Теперь расскажем о каждом пункте меню управления базой.

BUILD NEW BASE — строить новую базу. После выбора места для базы и ее названия появляется экран управления этой базой, но с пустым полем слева. Разместите где-нибудь воздушный шлюз и вокруг него начинайте размещать модули (“**BUILD FACILITIES**”).

Тут существуют некоторые ограничения. Во-первых, разные сооружения не только стоят по-разному, но и производятся в разные сроки. Во-вторых, можно строить только на тех квадратах, которые примыкают одной стороной к уже готовому модулю. Минимально необходимыми на

наш взгляд являются модули ангара, большого гидролокатора и склада. В ангар нужно поместить перехватчик, чтобы быстрее перехватывать НПЛЮ в данном районе. Гидролокатор будет контролировать подводное и воздушное пространство на предмет обнаружения “тарелок”, а на склад можно доставить необходимые вооружения и расходные материалы. Кроме того, в начале игры Вы не сможете строить некоторые модули — ученые должны до этого еще додуматься.

BASE INFORMATION — информация о выбранной базе. Именно и только информация в графическом и текстовом виде. Вы увидите, сколько и чего у Вас построено и произведено, насколько заполнены различные модули, сколько людей свободно, а сколько занято.



На рисунке показан пример такого информационного экрана. Используя самую верхнюю строку, можно выбирать ту или иную базу. Ниже можно увидеть, кто чем занят и пр. Например, акванавтов (Aquonauts) на базе находится 16 человек, трое просто болтаются без дела (или больны), а тринадцать сидят в транспортнике и ждут вылета на задание. Или посмотрите на ученых (Scientists) и лаборатории (Laboratories). Эти две полосы говорят о том, что все 200 ученых ничего не делают, хотя для всех хватает места в лабораториях (может Вы забыли их загрузить?).

В графическом режиме чем больше закрашена полоса, тем полнее соответствующий модуль или группа модулей.

В нижней строке находятся кнопки выхода (“OK”), перехода в экран пересылки (Transfers), склада (Stores) и ежемесячных расходов (Monthly Costs). Эти расходы желательно снижать за счет увольнения ненужного персонала или демонтажа ненужных модулей.

AQUANAUTS — имена, звания и место нахождения имеющих на базе бойцов. Если выбрать какую-либо строку с именем, то можно просмотреть личностные характеристики: силу, здоровье, выносливость, меткость и пр.

EQUIP SUBMARINE — снаряжение подводных лодок.



На рисунке Вы видите экран снаряжения подводной лодки “ЛЕВИАФАН”. В левом верхнем углу показана степень повреждения субмарины (Damage), в правом — загруженность горючим (Fuel). Кнопки с цифрами позволяют установить необходимый тип оружия (если есть на складе). Crew — комплектация ударного подразделения. Equipment — загрузка танков и личного стрелкового оружия. Armog — экипировка десантников защитными костюмами (если они есть).

Сначала Вы имеете и можете покупать только два типа летающих подлодок: “BARRACUDA” и “TRITON”. Первый является перехватчиком, а второй — транспортником.

Опишем более подробно все аппараты, встречающиеся в игре.

BARRACUDA — воздушно-подводный перехватчик. Один из самых быстрых на Земле.

Максимальная скорость — 2 400 км/ч

Ускорение — 3

Горючее — 800

Мест для оружия — 2

Защита — 120

Количество перевозимых бойцов — 0

Количество перевозимых танков — 0

Истребитель имеет два места для размещения оружия. Это могут быть торпедные установки (Launcher) или различные пушки (Cannon).

TRITON — транспортный корабль.

Максимальная скорость — 790 км/ч

Ускорение — 2

Горючее — 1 400

Мест для оружия — 0

Защита — 160

Количество перевозимых бойцов — 14

Количество перевозимых танков — 3

MANTA — одноместный высокоскоростной перехватчик, созданный на основе земных и инопланетных технологий.

Максимальная скорость — 4 600 км/ч

Ускорение — 10

Горючее — 30 (Zrbite)

Мест для оружия — 2

Защита — 400

Количество перевозимых бойцов — 0

Количество перевозимых танков — 0

HAMMERHEAD — транспорт и перехватчик одновременно. Новая разработка.

Максимальная скорость — 4 030 км/ч

Ускорение — 9

Горючее — 60 (Zrbite)

Мест для оружия — 1

Защита — 960

Количество перевозимых бойцов — 12

Количество перевозимых танков — 0

LEVIATHAN — самая мощная летающая подлодка. На ней можно и до глубинного города инопланетян добраться.

Максимальная скорость — 5 800 км/ч

Ускорение — 9

Горючее — 50 (Zrbite)

Мест для оружия — 2

Защита — 1 250

Количество перевозимых бойцов — 26

Количество перевозимых танков — 4

Следует иметь в виду, что один танк занимает место четырех бойцов, поэтому, если в “Левиафан” загружено 4 танка, то более 10 акванавтов Вы туда не запихнете (это не относится к запорченным версиям игры).

Теперь перейдем к вражеским транспортным средствам.

SURVEY SHIP — разведывательный корабль, самый маленький из всех имеющихся. Обычно они появляются в местах, чем-либо заинтересовавших инопланетян.



Защита — 60

Мощность оружия — 0

Дальность оружия — 0

Макс. скорость — 2 000 км/ч

ESCORT — среднего размера корабль сопровождения.



Защита — 300

Мощность оружия — 30

Дальность оружия — 104

Макс. скорость — 2 000 км/ч

CRUISER — основной боевой корабль инопланетян, составляющий основу их флота. Используется во всех видах деятельности.



Защита — 300

Мощность оружия — 25

Дальность оружия — 280

Макс. скорость — 2 600 км/ч

HEAVY CRUISER — более мощный, чем предыдущий корабль. Часто используется для сбора полезных ископаемых и др.



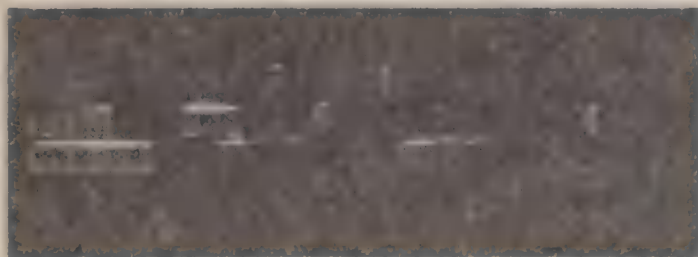
Защита — 450
Мощность оружия — 60
Дальность оружия — 160
Макс. скорость — 3 800 км/ч

HUNTER — корабль, снабженный исследовательской комнатой, для проведения опытов над захваченными людьми и другими интересными для Ваших ученых примочками.



Защита — 500
Мощность оружия — 50
Дальность оружия — 144
Макс. скорость — 4 500 км/ч

BATTLESHIP — наиболее агрессивный и мощный из вражеских кораблей.



Защита — 1400
Мощность оружия — 140
Дальность оружия — 400
Макс. скорость — 4 200 км/ч

DREADNAUGHT — огромный транспортный корабль, к тому же еще и хорошо вооруженный. На его борту можно найти много полезного.



Защита — 3 400
Мощность оружия — 140
Дальность оружия — 480
Макс. скорость — 4 800 км/ч

FLEET SUPPLY CRUISER — используется для снабжения существующих и строительства новых колоний. Перевозит различные биологические компоненты.



Защита — 2000

Мощность оружия — 70

Дальность оружия — 304

Макс. скорость — 3 400 км/ч

Но вернемся к меню базы.

BUILD FACILITIES — постройка базовых модулей.

По мере работы Ваших ученых список предлагаемых для строительства модулей будет расширяться. При выборе нужного модуля его контур размещается на поле слева, а поверх него появляется цифра, указывающая количество дней до окончания стройки. Ниже приводится список всех модулей с их краткой характеристикой.

AIR-LOCK — воздушный шлюз, предназначенный для входа и выхода. С него начинается строительство базы.

Время строительства — сразу

Цена строительства — \$ 300 000

Ежемесячная плата — \$ 4 000

LIVING QUARTERS — жилые отсеки, рассчитанные для проживания 50 человек каждый.

Время строительства — 16 дней

Цена строительства — \$ 400 000

Ежемесячная плата — \$ 10 000

LABORATORY — лаборатория, в которой могут работать 50 ученых одновременно, исследуя все, что Вы захватите в бою, или разрабатывая что-то новенькое.

Время строительства — 26 дней

Цена строительства — \$ 750 000

Ежемесячная плата — \$ 30 000

GENERAL STORES — складские помещения.

Время строительства — 10 дней

Цена строительства — \$ 150 000

Ежемесячная плата — \$ 5 000

ALIEN CONTAINMENT — “гостиница” для живых инопланетян, захваченных в бою.

Время строительства — 18 дней

Цена строительства — \$ 400 000

Ежемесячная плата — \$ 15 000

WORKSHOP — мастерские для воплощения проектов Ваших учеников.

Время строительства — 32 дня

Цена строительства — \$ 800 000

Ежемесячная плата — \$ 35 000

STANDARD SONAR — стандартный гидролокатор. Радиус действия — более 450 километров. Способен обнаруживать как подводные, так и воздушные цели с 95 % вероятностью за каждые 10 минут сканирования.

Время строительства — 12 дней

Цена строительства — \$ 500 000

Ежемесячная плата — \$ 10 000

WIDE ARRAY SONAR — антенная фазированная решетка с радиусом эффективного обнаружения более 700 километров.

Время строительства — 25 дней

Цена строительства — \$ 800 000

Ежемесячная плата — \$ 15 000

TORPEDO DEFENCES — система торпедной защиты базы против приблизившихся инопланетных субмарин.

Мощность защиты — 500

Вероятность попадания — 50%

Время строительства — 16 дней

Цена строительства — \$ 200 000

Ежемесячная плата — \$ 5 000

GAUSS DEFENCES — защита, состоящая из гауссовых пушек.

Мощность защиты — 600

Вероятность попадания — 60%

Время строительства — 24 дня

Цена строительства — \$ 400 000

Ежемесячная плата — \$ 10 000

SONIC DEFENCES — соник пушки.

Мощность защиты — 900

Вероятность попадания — 70%

Время строительства — 34 дня

Цена строительства — \$ 600 000

Ежемесячная плата — \$ 12 000

P.W.T. DEFENCES — торпеды пульсирующей волны являются наиболее мощным защитным средством.

Мощность защиты — 1 200

Вероятность попадания — 80%

Время строительства — 34 дня

Цена строительства — \$ 800 000

Ежемесячная плата — \$ 14 000

BOMBARDMENT SHIELD — специальное поле, защищающее от атакующих подлодок. Удваивает эффективность имеющихся защитных систем.

Время строительства — 38 дней

Цена строительства — \$ 1 200 000

Ежемесячная плата — \$ 15 000

TRANSMISSION RESOLVER — универсальный интерпретатор. перехватывает и расшифровывает сообщения инопланетян, на основе чего позволяет определить тип вражеской подлодки, расу, находящуюся в ней, и тип выполняемой миссии.

Время строительства — 28 дней

Цена строительства — \$ 1 400 000

Ежемесячная плата — \$ 30 000

SUB PEN — ангар для одной летающей подводной лодки.

Время строительства — 25 дней

Цена строительства — \$ 200 000

Ежемесячная плата — \$ 25 000

M.C. GENERATOR — используется для снижения вероятности обнаружения инопланетянами Вашей базы за счет создания отрицательного M.C. поля.

Время строительства — 33 дня

Цена строительства — \$ 1 300 000

Ежемесячная плата — \$ 5 000

M.C.-LAB — лаборатория, в которой обучаются и тренируются Ваши бойцы для получения психической устойчивости и выносливости. Тренирует 10 человек в месяц, и о результатах сообщается в начале каждого месяца.

Время строительства — 24 дня

Цена строительства — \$ 750 000

Ежемесячная плата — \$ 16 000

RESEARCH — научные исследования. Список исследуемых и разрабатываемых объектов также расширяется с развитием игры. Причем собственные разработки, основанные на исследовании инопланетных технологий, чаще всего оказываются более удачными, чем инопланетные аналоги. Однако в некоторых случаях Вы не сможете приступить к собственному проектированию, не изучив ряд сходных объектов.

MANUFACTURE — собственное производство. Выпускается только та продукция, которую нельзя купить на Земле, и только на основе разработанных Вашими учеными технологий.

TRANSFER — пересылка продукции, вооружений, инопланетян и трофеев с одной базы на другую.

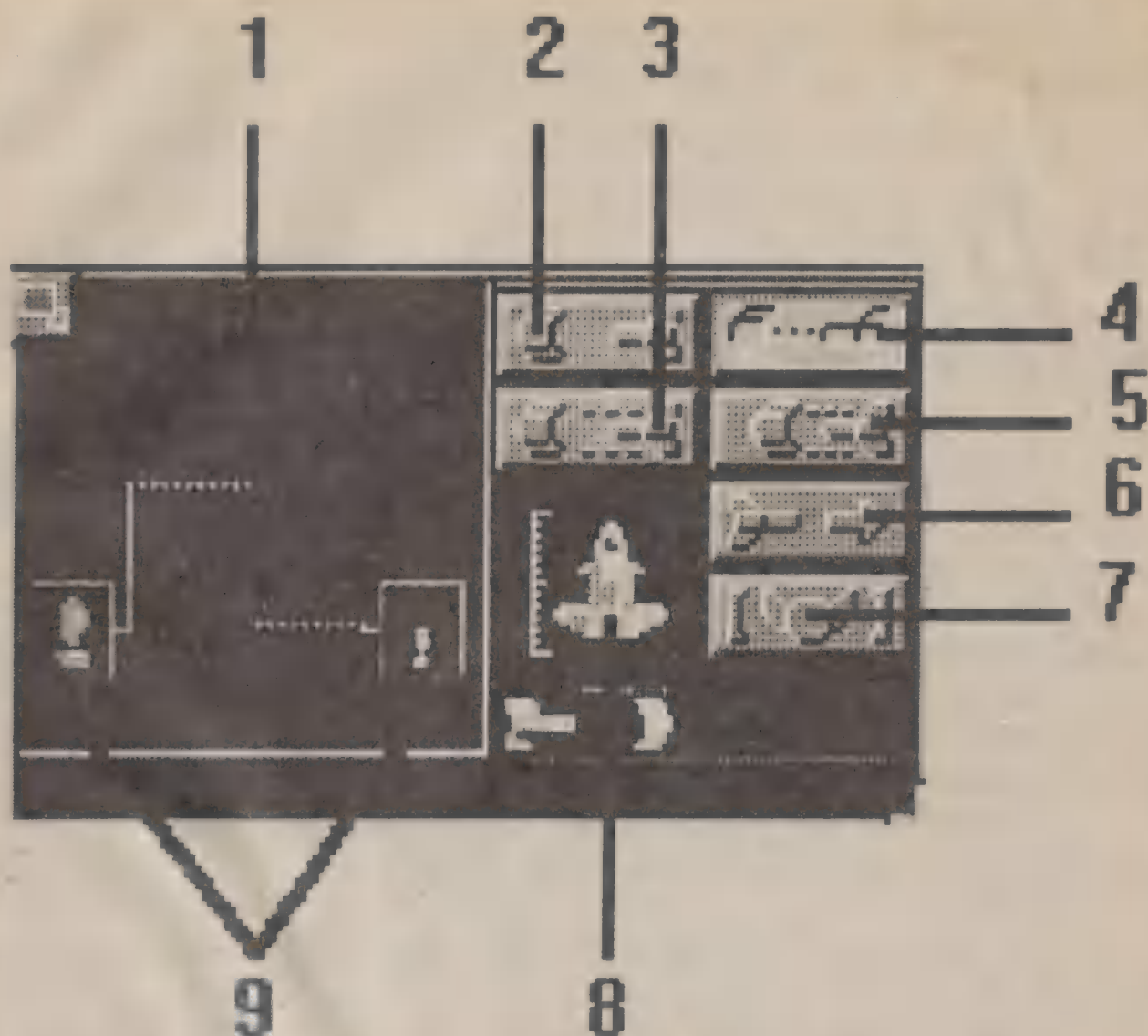
PURCHASE/RECRUIT — покупка техники и вооружений, наем ученых, инженеров и солдат.

SELL/SACK — аналогично предыдущему, только наоборот.

GEOSCAPE — выход в основное меню.

Установив все по своему вкусу и разумению, выходите в основное меню и включайте ускорение времени в один день. При появлении сообщения об обнаружении врага согласитесь с переходом на пятисекундный интервал времени и запустите в погоню перехватчик. Сделать это можно или через пункт "INTERCEPT", или просто выбрав курсором ближайшую базу.

Когда истребитель догонит НПЛЮ, появится небольшой экран (см. рис.), на котором слева будет изображен радар и его показания (1), а справа — Ваш истребитель и кнопки управления атакой.



Можно выбрать простое преследование (2), аккуратную атаку (4), стандартную атаку (3), агрессивную атаку (5) и выход из боя (6). Также можно посмотреть, как выглядит “тарелка” (7).

При аккуратной атаке Ваш перехватчик расположен на предельной дальности действия оружия, что чревато промахами и “отрывом” цели, хотя и может уберечь от ответного огня. Во время стандартной и агрессивной атак перехватчик идет на сближение с целью, но, естественно, с разной скоростью.

Изображение Вашей подлодки (8) позволяет судить о степени полученных повреждений, а тип оружия, радиус его действия и количество оставшихся выстрелов (9) показаны слева.

Если “тарелка” слишком большая, то в бой можно ввести еще перехватчики. Делается это так. Выберите преследование, а затем сверните экран с помощью кнопки в левом верхнем углу. После этого отдайте при-

каз на перехват еще одному истребителю и когда тот догонит “тарелку”, атакуйте сразу двумя перехватчиками (Вы увидите два экрана управления).

Аналогичное событие может произойти, когда Ваши перехватчики преследовали НПЛЮ над сушей (в этом случае стрелять запрещено), а затем нырнули за ним в воду.

Если охота была успешной, посылайте к месту посадки или катастрофы НПЛЮ транспортник с десантниками и приступайте к тактической части игры.

Советы по стратегической части.

Старайтесь как можно быстрее и равномернее расположить базы с радарами и перехватчиками по планете. Иначе, незасеченные подлодки начнут терроризировать население, и выплаты резко сократятся. Сначала вполне достаточно разместить по одной базе в каждом океане.

Пока сеть баз не построена, инопланетяне будут нападать на порты и корабли. Воевать на последних особенно сложно, так как там встречаются более сильные враги и очищать от них приходится 8 уровней: сначала — 4 верхних, потом — 4 нижних. Но зато на корабле можно поймать кальцинита и впоследствии строить Пси-лаборатории.

Постепенно инициатива перейдет к Вам в руки, и Вы сможете уничтожать готовые базы пришельцев и подавлять их активность при строительстве новых.

Размер выплат напрямую зависит от Вашего ежемесячного рейтинга. Если Вы уничтожили или захватили в плен всех обнаруженных инопланетян и потеряли минимум своих бойцов, то рейтинг будет положительный, а значит, и материальная поддержка будет расти. Правда, если инопланетяне вступили в сговор с каким-либо правительством (взяли под свой контроль), то оттуда Вы денег вообще не получите.

Даже при высочайшем рейтинге финансов не хватит, если у Вас много развитых баз и персонала на них. Поэтому, как только ученые разработают гауссовские пистолеты, начинайте коммерческую деятельность. При производстве одного пистолета требуется \$8 000, а продать его можно за \$20 000. Считайте сами.

Не жалейте денег на научные исследования. Постройте на какой-нибудь базе (лучше там, где есть транспортник с бойцами и клетки для живых инопланетян) четыре или пять лабораторий и наймите 200-250 ученых. Хотя это и приведет к возрастанию ежемесячной платы, Вы сможете быстро разрабатывать собственные проекты и исследовать инопланетную технологию. Впоследствии лишних ученых можно уволить, а ла-

боратории демонтировать. Тут существует однако неприятный момент. Вы не сможете нанять на одну базу больше 255 ученых. Так же, как солдат и техников. Видимо разработчики игры посчитали, что этого количества хватит, и как только Вы попыбуете нанять еще хоть одного, счетчик обнулится и все пойдет по новой. К тому же ученые разных баз не обмениваются информацией и могут тупо и последовательно разрабатывать одни и те же проекты.

Одну базу можно полностью отдать под производство, а одну — под склады, чтобы перебрасывать туда лишнее оружие и оборудование из того, что Вы не хотите продавать.

При успешном перехвате и завершении боя (как подводного, так и наземного) Ваш склад пополнится разными инопланетными прибабками. **НЕ ПРОДАВАЙТЕ** не исследованных Вашими учеными объектов. **НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПРОДАВАЙТЕ ZRBITE.** Он нужен и для защитных костюмов, и для производства танков, и для двигателей подлодок, а пополнять его запасы можно только за счет захваченных НПЛО и то, не всегда. Старайтесь также не продавать собственные, разработанные на основе чуждых технологий, объекты, содержащие ZRBITE.

Впоследствии Вы сможете производить суперлодки, объединяющие функции перехватчика и транспортника, и перемещающиеся гораздо быстрее. Поэтому не покупайте больше минимально необходимого “Барракуд” и “Тритонов” — их продать нельзя, а можно только демонтировать.

Если Вы долго игнорируете появление вражеских подлодок, то ждите нападения на одну из собственных баз. Если там нет солдат, то, несмотря на любую защиту, базу Вы потеряете.

Тактическая часть.

После того, как Ваши десантники приземлятся около НПЛО, начинается тактическая часть игры. Управление здесь несколько сложновато, поэтому остановимся на нем подробнее.

Сначала появляется экран перевооружения бойцов. С помощью кнопок, расположенных в правом верхнем углу, можно пролистать всех десантников и увидеть, чем они вооружены и во что одеты. Мест для размещения оружия и снаряжения более чем достаточно: уши, руки, ноги, пояс, ранец. Однако наличие большого количества переносимых предметов приводит к сокращению расстояния, на которое может переместиться боец. Внизу показаны предметы, валяющиеся на полу транспорта. Желательно сразу продумать экипировку акванавтов, так как во время боя на

перераспределение амуниции тратится драгоценное время. Если все "ОК", выбирайте "ОК" и начинайте бой.

Вверху на экране появится поле боя, а снизу — панель управления акванавтами.

Выход из транспорта осуществляется через боковой люк. Сначала он закрыт, поэтому Ваши бойцы ничего не видят вне корабля. Сразу выходить наружу не стоит, так как часто прямо у входа расположен враг. Поэтому разверните ближайшего спецназовца лицом к люку и откройте последний.

Делается это очень просто. Перемещаете параллелепипед наружу и нажимаете правую кнопку мыши — боец повернется. Повторное нажатие той же кнопки вызовет открывание люка. Кстати, так можно открывать любые двери, если выбранный человек находится к ним вплотную. Время при открывании двери не расходуется.

По мере продвижения бойцов новые части местности будут визуально открываться. Над тем десантником, которым Вы в данный момент управляете, находится стрелка-указатель. Чтобы направить бойца в какое-либо место, нужно переместить туда пунктирный параллелепипед и нажать левую кнопку мыши.

Если в поле зрения появился один или несколько инопланетян, то справа внизу зажжется черный квадратик, а боец остановится, ожидая дальнейших указаний. Выберите курсором квадратик, и припелец переместится к центру экрана.

Существуют некоторые ограничения на перемещения бойцов. Прежде всего, это время, выделяемое на перебежку. При его окончании акванавт останавливается до начала следующего тура.

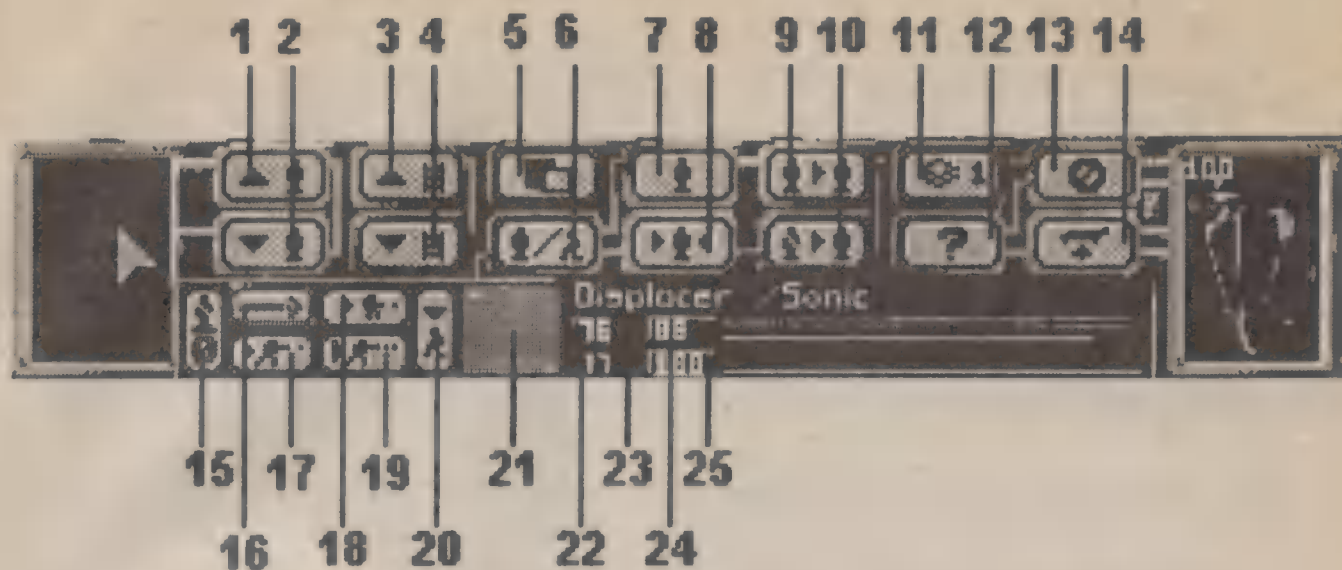
Если бойцы много бегали, то у них снижается уровень энергии. Нехватка энергии может приводить к сокращению времени. Деморализация, ранения также приводят к сокращению расстояния, на которое может переместиться акванавт.

Панель управления бойцами состоит из множества кнопок и квадратиков. Схема панели управления приведена ниже.

Обозначения на схеме.

Левый и правый большие прямоугольники показывают, что находится в руках бойца или какая пушка, если это танк. Чтобы воспользоваться оружием, необходимо перевести курсор на один из прямоугольников, а затем выбрать, какой вид огня открывать (прицельный, спорадический, автоматический). Каждый тип огня требует разного количества времени и производится с разной вероятностью попадания.

Переведите появившееся перекрестье на цель и, когда оно станет желтым, открывайте огонь.



Верхние два ряда кнопок служат для управления боем. Перечислим их по номерам:

1, 2 — поднимать/опускать бойца в антигравитационном лифте или при наличии летательного костюма;

3, 4 — переключать изображение местности с уровня на уровень;

5 — карта местности (выбранное курсором место перемещается к центру экрана, желтым обозначаются Ваши силы, синим — инопланетяне, белыми крестиками — артефакты и трупы);

6 — присесть/встать;

7 — войти в экран переоснащения бойца;

8 — отцентровать выбранного акванавта;

9, 10 — перейти к следующему бойцу;

11 — переключение между соседними уровнями;

12 — функции экрана (скорость перемещения бойцов, врагов, скроллинг, сохранение игры);

13 — завершить тур;

14 — завершить миссию;

15 — обнулить время выбранного бойца (правая кнопка мыши);

16 — перемещение без резервирования времени;

17 — резервировать время для прицельной стрельбы;

18 — резервировать время для спорадической стрельбы;

19 — резервировать время для автоматической стрельбы;

20 — резервировать время для приседания;

21 — изображение знаков различия;

22 — имеющееся в распоряжении бойца время;

23 — энергия;

24 — уровень здоровья;

25 — уровень морали.

Каждое движение акванавта приводит к расходу энергии и времени. Если при завершении тура у него осталось достаточно времени для стрельбы, то в случае неожиданного появления инопланетян (во время их ходов), боец сможет отстреливаться. Поэтому используйте кнопки под номерами 16, 17, 18, 19, 20. Причем кнопку резерва для приседания можно использовать совместно с другими кнопками резервирования. В этом случае боец оставит себе время для стрельбы и приседания, но сажать его придется принудительно.

Советы по тактической части.

При выходе из транспортника старайтесь сразу занимать круговую оборону, укрывая личный состав за естественными препятствиями (холмы, углы зданий, деревья). Правда, теперь, невыведенные наружу бойцы могут погибнуть, если в транспорт кинули гранату или выстрелили по нему из Disruptor Pulse Launcher'a.

Очень полезно, если несколько десантников будут иметь универсальную аптечку — Medi-Kit. Когда кого-нибудь ранят, можно остановить кровотечение, поднять моральный дух и увеличить жизненную силу (энергию). Если этого своевременно не сделать, то раненый может умереть от болевого шока или потери крови. Можно также оживить “замороженных” акванавтов.

Использовать аптечку просто. Нужно встать около того, кто нуждается в помощи, взять аптечку в руку и кликнуть на ней курсором. Появится приглашение: “Use Medi-Kit”. Выберите его. На изображении тела выберите красную часть тела, а затем — нажмите на одну из кнопок аптечки. Это могут быть:

Heal — снятие шока и восстановление здоровья;

Stimulant — восстановление энергии и оживление “замороженных” акванавтов;

Pain Killer — восстановление уровня морали у раненного, снятие шока.

В случае оживления нужно встать прямо над телом. Если появляется сообщение типа “Аптечку использовать невозможно”, значит, друг помер.

При прочесывании местности старайтесь располагать десантников веером или на разных уровнях, чтобы при стрельбе они не попадали друг по другу. Тем более, что вероятностные характеристики выстрела стали играть более значимую роль. Поэтому, прежде чем двинуть бойцов, сохраните диспозицию. Если кого-то из Ваших убили, или акванавт сам

промахнулся, быстренько перезагрузитесь, и появится шанс, что все будет по-другому. Сохраняться имеет смысл и перед выстрелом из Disruptor Pulse Launcher'a, поскольку это чрезвычайно мощное оружие, а торпеда из него летит как ей больше нравится.

Кроме этого, если акванавты экипированы в Magnetic Ion Armor, поднимите их на один-два уровня над поверхностью. В этом случае им не страшны взрывы гранат, а стреляют по ним хуже.

В подлодку, если она не сильно разрушена, можно попасть только через люк. Подведите к нему несколько бойцов, но не ставьте их на линию выстрела по люку. Затем скопом вваливайтесь внутрь и мочите всех подряд (чужих).

И еще момент: с помощью Thermal Shock Launcher'a, стреляющего Thermal Shock бомбами, можно "замораживать" инопланетян и таким образом захватывать их в плен. На допросе у ученых они расскажут много полезного. Естественно, чем выше ранг пришельца, тем больше он знает.

Когда Вы доберетесь до вражеского подводного города, то опять столкнетесь с новинками.

Первые два этажа похожи на обычные инопланетные базы, но перемещаться можно лишь в двух уровнях, хотя общая площадь больше. На третьем (последнем) этаже нужно очистить помещения от пришельцев и взорвать 8 специальных устройств. Здесь отсутствует функция сохранения, поэтому проходить этот этаж нужно за один раз. Нет также возможности воспользоваться картой.

Очень полезной оказалась следующая тактика. На разведку высылаются Displacer'ы (танки), вооруженные Sonic-пушками с сотней зарядов. Они не подвержены психическому и электронному воздействию, а защитой обладают феноменальной. Если проход слишком узок, то они могут пробить его несколькими выстрелами. Когда и это не получается, подведите бойца и киньте гранату. Можно стрельнуть из Disruptor'a...

Добравшись до генераторов, распахайте под них гранаты и мины, установленные на максимальное замедление, и уносите ноги.

Думается, на эту игру Вы потратите не одну неделю, поэтому пожелания удачи будут не лишними. До встречи в 2084 году, когда вновь придется встретиться с пришельцами и бойцами X-COM!

X-ROCK

И — Softworld
Г — 1990
О — 1 M6
М — VGA
У — Keyboard
З — PC Speaker, AdLib

Это довольно удачная реализация цветного тетриса. Суть такая: в стакан сверху падают “крестики”, состоящие из пяти разноцветных шариков. Когда такая фигурка ложится вниз, то соседние шарики одного цвета исчезают. Вы сами можете управлять цветом шариков, и выбирать, куда класть фигурку.

Все это было бы не интересно, если бы не одно но. Оказывается, игра-то происходит на фоне изображения красивой девушки. А с набиранием очков постепенно открывается еще одна картинка, тоже с девушкой. После прохождения уровня эту картинку показывают полностью. Но и это бы было не слишком интересно, если бы Вам показывали простые картинки. С каждым уровнем возрастает не только скорость игры, но и откровенность картинок. Вот это и есть изюминка этой забавной игры.

Управление:

Left/Right — перемещать фигурку влево/вправо;
Down — быстро опустить ее;
Space — переключать цвета шариков;
Esc — выход из игры.

М. Лонатин

ZORRO

И — Capstone
Г — 1993
О — 3,3 M6
М — VGA
У — Keyboard, Joystick
З — PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, Roland, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

Ну вот, по мотивам диснеевского фильма появилась очередная игрушка. Предыстория такова. В Калифорнии, по слухам, где-то находилась заброшенная золотоносная шахта. Но никто не знал где, пока один человек по имени Кортес не обнаружил карту местности. Сагитировав местных жителей помогать ему, Кортес пообещал каждому по мешку золота. Когда шахта была найдена, а золото добыто, Кортес смотался. А бедным жителям в этот год пришлось особенно туго: урожай не вырос, есть нечего. Так бы они и загнулись, но появился герой в маске по имени

Зорро, который пообещал мирному контингенту отыскать гада и отобрать у него золотишко.

Вся игра очень сильно похожа на “Принца”. Вы точно также ходите по лабиринтам, деретесь с врагами и используете похожую тактику. Игра состоит из пяти частей, пройдя которые, Вы заберете золото у нехорошего человека.

Управление очень простое.

Чтобы перемещаться влево/вправо, нажмите соответствующую клавишу. Если Вы ее будете держать, Зорро побежит. Одиночное нажатие приводит к тому, что Зорро будет делать короткие аккуратные шажки.

Зорро может прыгать вверх — для этого нажмите клавишу “Up”. Чтобы присесть (уклониться от неприятностей) — “Down”; эта же клавиша используется для того, чтобы спускаться вниз, если Вы стоите на краю.

Чтобы прыгнуть с места, жмите “Enter”. Прыгать можно и с разбега — тут все понятно.

Драться с врагами — проще простого. Нажмите клавишу “Ctrl”, и Зорро достанет кнут. Потом, когда Вы найдете шпагу, шпага после этого будет доставаться клавишей “Alt”, а убираться — “Down”. Удары наносятся тоже клавишей “Alt”, а блокировать удар противника можно, нажав “Up”.

Вы сами видите, что управление детское. Ну, и напоследок — остальные клавиши.

F1 — подсказка;

F2 — запись игры;

F3 — загрузка записанной игры;

S — переключение звука;

K — выбор клавиатуры;

J — выбор джойстика;

M — переключение музыки;

V — включение/выключение музыки и звука;

ESC — выход в ДОС.

М.Лопатин

ПРОБЛЕМЫ ЗАПУСКА ИГР, или КАКОЙ ПЛОХОЙ КОМПЬЮТЕР IBM PC

Glück [глюк] — по-немецки — “счастье”

Эта статья написана по просьбам читателей, столкнувшихся с тем, что они не могут запустить какую-то игру, либо игра работает некорректно. Попробуем рассмотреть некоторые причины неправильной работы программы и дать советы по их устранению в плане как программной, так и аппаратной части. Все нижеследующее не является несомненной истиной, а также панацеей от всех бед, но, тем не менее, польза очевидна, поскольку информация собрана на основе личного опыта. Заранее прошу не сердиться, если Ваше мнение не совпадет с моим.

Вообще, знайте: иметь компьютер IBM — это значит иметь постоянные конфликты всего: программ и аппаратуры. Ну, нет здесь ни одной неглючной вещи. Тем не менее, на Macintosh мы пока тоже переходить не собираемся по разным причинам, а посему — читайте дальше.

Как выяснилось в течение многолетней борьбы с компьютером, большинство проблем связано с аппаратной частью, поэтому хотелось бы пройти по ней более подробно, чем по программной. Но начнем с начала.

Самой первой причиной некорректной работы может являться запорченная копия программы. Здесь уже выход один — найти нормальную версию. Поскольку уровень пиратства в нашей стране огромен, то, как правило, до Вас доходит не точная копия оригинала, а прошедшая через многие руки программа. Я нисколько не умаляю надежности копирования программы с одного носителя на другой, но есть причины, по которым игра в процессе таких копирований портится. Во-первых, многие товарищи любят расковыривать игру, делать всякие жульнические вещи, снимать защиту и прочее. Во-вторых, если игра была заражена вирусом, антивирус мог вылечить ее некорректно (ну, это, наверное, редкий случай). В-третьих, при неаккуратном копировании вполне могли потеряться некоторые файлы. В-четвертых, любим мы лечить сбои на дисках программами типа Norton Disk Doctor. Когда я сидел за PC-XT, однажды так “вылечил” дискету с игрой “Weird Dreams”, что при запуске пропал главный герой. Кстати, винчестеры надежны далеко не все. Я знаю случай, когда из пяти купленных винчестеров Samsung через полгода осыпались три. А лучшими винчестерами были, есть и будут Western Digital и Seagate. Сейчас к этому списку присоединился Quantum со своей моделью Fireball.

Вообще, стремитесь все-таки к цивилизованному рынку. Это, конечно, отчаянный вопль потерявшегося в пустыне, но еще раз прислушайтесь к этому совету. Покупайте лицензионное программное обеспечение! Дорого? Зато качественно. В этом случае Вы получаете именно оригинальный, протестированный и проверенный продукт, плюс нормальную и качественную документацию (что бы там не кричала в свое оправдание мразь, именующая себе пиратами). Есть, конечно, минусы, связанные с защитой от копирования, не снятой хакерами, но все-таки платить за игру нужно тому, кто ее сделал, а не тому, кто ее украл. Особенно это касается игр на компакт-дисках. То, что делают китайцы — хуже, чем кошмар. Менять по несколько испорченных дисков, и не иметь нормальной документации — это ужасно. Дешевые подделки наш народ уже покупает даже не столько от бедности, сколько от жадности, но, в общем, пока не существует борьбы с пиратством, это личная моральная проблема каждого. Ладно, вернемся к делу.

Второй причиной того, что игра не работает (особенно если она использует DOS-Extender DOS/4GW, то есть игра откомпилирована на Watcom C++), является некачественный набор микросхем (Chipset) на Вашей системной плате, либо поганый процессор. Процессоров сейчас много: Intel, AMD, UMC, Cyrix, TI. Но нормальная работа гарантируется только при применении родных процессоров Intel. Сейчас очень много процессоров лишь продаются под видом Intel, на деле же они являются перемаркированными изделиями непонятных фирм. А ведь подумайте: на современных системных платах имеются перемычки, которыми устанавливается не только тип процессора, но и его марка (фирма-производитель). Понятно, что если под видом родного Intel'a Вам продадут AMD, а Вы настроите перемычки под Intel, сразу же начнутся сбои в работе. Если Вы считаете, что, например, процессор AMD 100% совместим с Intel, то ответьте, почему даже известные производители (к примеру, Compaq) на своих платах делают перемычки отдельно для Intel и отдельно для AMD?

Очень просто определить, какой процессор Вам подсунули, можно примитивным способом при помощи программы System Info из пакета Norton Utilities. Выполните тестирование скорости процессора. Родной процессор Intel i486DX2-66 должен показывать рейтинг около 144, AMD — 132. Рейтинг пропорционально изменяется и для других частот, то есть у процессора Intel i486SX-33 производительность равна 72.

Что касается перемаркировки: еще Вам могут под видом, скажем, DX2-80, всучить перемаркированный DX2-66. Нет, на 80 МГц он работать, конечно, будет нормально (при наличии вентилятора), но если Вы захотите запустить его на 100 МГц, нет гарантии, что он не отдаст Богу свою электронную душу.

Если у Вас нормально работает Windows, но не идет больше половины игр, это типичный признак того, что процессор не совместим с системной платой, каким бы даже известным производителем (UMC, SiS, OPTi, HiNT) она ни была изготовлена. Если Вы покупаете системную плату, на которой наименования микросхем написаны не на корпусах, а на приклеенной бумажке, то что тут можно сказать...

В фирменной документации к игре "Wing Commander 3" четко написано, что игра протестирована на процессорах Intel, и на других корректная работа не гарантируется. (Тем не менее, эту игру я запускал на AMD и UMC — проблем никогда не возникало). Особо от остальных процессоров стоит Cyrix, о котором я не слышал еще ни одного доброго слова (может, он и неплохой, но никто из моих знакомых, имеющих или слышавших про Cyrix, не мог сказать, что он работает удовлетворительно).

Если Вы имеете Pentium с ошибкой, связанной с вычислениями с плавающей точкой, не стремитесь все сваливать на эту ошибку. Во-первых, потому, что игры практически не используют сопроцессор. Во-вторых, сбои в памяти или системной плате возникают в сто раз чаще, чем ошибка в этом процессоре.

Проблемы, связанные с недостатком памяти, легки для обнаружения, потому что программа всегда сама сообщает, что памяти мало. В таких случаях нужно, конечно, грузиться с чистой дискеты. Современные игры требуют 8 Мб ОЗУ, поэтому убедитесь, что Вы имеете такое количество. Однако, если игра использует тот самый DOS/4GW, при этом требует 8 Мб ОЗУ, а у Вас только 4 Мб, в некоторых случаях может помочь следующий совет. В файл AUTOEXEC.BAT поместите строку:

```
set dos4gvm=@c:\new4gw.vmc
```

Теперь в корневой директории создайте файл с именем NEW4GW.VMC с таким содержимым:

```
minmem=512
```

```
maxmem=8192
```

```
virtualsize=8192
```

```
deleteswap
```

```
swapname=c:\dos4gw.swp
```

Проделанная операция говорит системе, что нужно создать на винчестере файл подкачки (swap-file), к которому она будет обращаться. Можно попробовать вместо 8192 написать 16384.

Я специально оставлял в компьютере 4 Мб и проверял — эффект есть, но не на всех играх он приводит к результату. Но загружать нужно все равно чистую ДОС. Для ДОС 6.0 и выше удерживайте клавишу Shift при загрузке.

Но есть и гораздо лучший способ уменьшить количество требуемой памяти, который к тому же позволяет еще избавиться от некоторых глюков. Для этого Вам нужно иметь программу PMODE/W, заменяющую DOS/4GW. Работать с ней нужно следующим образом. Допустим, что мы корректируем игру "Hexen" (файл HEXEN.EXE). Внимание: прежде чем работать, сохраните оригинал файла!

1. Запустите программу установки PMODE/W:

PMWSETUP PMODEW.EXE

2. В появившейся таблице настроек измените параметр "Low Memory to Reserve" с 0 на FFFF. Теперь PMODE/W готов для "трансплантации" в любой файл, имеющий DOS/4GW.

3. Запустите программу, заменяющую DOS/4GW на PMODE/W:

PMWBIND /R HEXEN.EXE

4. Перенесите исправленный файл обратно. Обратите внимание, что размер исполняемого файла сократился, а большинство ошибок устранилось (может быть)!

Довольно часто зависание игры вызывает использование менеджера памяти QEMM в режиме Stealth Mode. В таких случаях нужно убрать параметр ST:M или ST:F из строки Вашего файла CONFIG.SYS, где грузится QEMM.

Отдельную проблему составляют ненадежные кристаллы памяти в модулях SIMM. Ошибка довольно часто выявляется при тестировании памяти самой машиной при загрузке, но не всегда. Для более точной проверки следует воспользоваться несколькими программами, например, CheckIt и Norton Diagnostics. Причем, если Вы действительно хотите получить достоверный результат, *отключите* кэш-память прежде, чем начать тестирование, иначе тестироваться может не совсем то, что надо.

Игры, максимально использующие аппаратные средства ("DOOM", "Heretic"), могут работать некорректно при включенной в CMOS-SETUP опции "Memory hidden refresh: enabled". Попробуйте выключить эту опцию. То же касается и включенного контроля четности памяти ("Memory parity error check: enabled"). Попробуйте отключить и эту опцию.

Игры, поддерживающие режим SVGA, могут не работать на некоторых SVGA-адаптерах. Дело в том, что сами адаптеры не всегда соответствуют видео стандарту VESA. Поддержка этого стандарта может быть встроена в BIOS видеоадаптера, а может эмулироваться при загрузке специального драйвера, поставляемого с видеокартой. В большинстве случаев проблему можно решить с помощью загрузки резидентного драйвера типа UNIVBE, но не всегда это приводит к результатам. Покупать нужно нормальные видеокарты с встроенной поддержкой VESA. Вот

жуткий пример: карта Realtek разрабатывается, по-видимому, только для нашей страны нашими злейшими врагами. Несмотря на то, что это вроде бы SVGA, Вам в 90% случаев не удастся запустить ни одной SVGA-игры.

По моему мнению, самой совместимой видеокартой, которой не нужны никакие драйверы, является карта из серии Trident TVGA. К ней подходят даже родные SVGA-драйверы Windows! Все остальные, включая медленные Cirrus Logic, и даже быстрые S3, не могут похвастаться такой же совместимостью и такой же скоростью при той же цене. Правда, Trident — Trident'у рознь, и один и тот же чип (к примеру, 9440) как зверь работает на шине VLB и как черепаха плетется на PCI. Очень хорошие, просто прекрасные, карты Tseng Labs и ATI Machspeed, но конкретно с ними я не работал. Вообще насчет видеокарт среди моих друзей возникает наибольшее количество споров, поэтому еще раз повторяю, что я высказал лишь свое мнение.

Мышьные драйверы тоже могут стать источником проблем. Лучше всего использовать Microsoft Mouse Driver версии 8.20 и выше, а мышь применять в двухкнопочном режиме. Те китайские драйверы, которые поставляются вместе с дешевыми (это не значит, что плохими) мышками на дискетах, барахло. Однако был у меня такой случай, когда на Intel i486SX-33 не шла игра "PrefClub". Когда я загрузил китайский драйвер AMOUSE, все заработало.

Некоторые игры очень капризны относительно не только программной среды, но и аппаратуры. Одной из самых неотлаженных является игра "Quarantine". Ее лучше запускать с чистой ДОС, возможно, загрузив при этом HIMEM.SYS. Но бесподобный случай возник с ней, когда я в свое время сидел за Intel i486SX-33. На 33 МГц она упорно не хотела воспроизводить какие бы то ни было звуки через Sound Blaster. Когда 33 МГц стало маловато, я переключил частоту системной платы на 40 МГц (программная конфигурация не менялась). При этом "Quarantine" тут же зазвучал. Следует заметить, что сейчас многие игры имеют возможность самим создавать загрузочный диск и не требуют сложных действий от пользователя.

Следующая причина зависания — некорректно установленные параметры звуковой карты. К примеру, если кто-то указал для воспроизведения музыки карту Roland, а у Вас ее нет, программа обязательно зависнет. Изменяемые номера аппаратных прерываний (IRQ) на звуковых картах тоже имеют глубокий смысл. Дело в том, что некоторые устройства используют те же прерывания, в результате сразу несколько устройств пытаются обратиться к одному прерыванию. Результат — сбой работы. Для карт из семейства Sound Blaster есть два прерывания, устанавливаемых по умолчанию — 5 и 7 (в общем, здесь проблемы довольно редки, но

все же надо об этом сказать). Не подойдет одно, используйте другое — все это устанавливается либо с помощью специальной программы, прилагающейся к карте, либо при помощи перемычек на самой карте — смотрите документацию. Владельцы карт Gravis Ultrasound могут встретиться с отсутствием звука, если будут использовать прерывание 11, принимаемое для этих карт по умолчанию (например, игра “DOOM” не поддерживает прерывания выше 10). То же самое касается использования каналов прямого доступа к памяти (DMA). Некоторые левые звуковые карты в качестве альтернативы могут Вам предложить использовать канал номер 2 (а не 1 или 3), в то время как этот канал почти всегда используется винчестером.

Если Вам нужна стопроцентная совместимость, и у Вас много денег, то не покупайте подделки под Sound Blaster, а покупайте дорогие, родные карты Creative Labs — только в этом случае будет полное отсутствие проблем со звуком. (И ни в коем случае не покупайте карты серии Edison!) Хотя лично у меня до недавней поры стояла карта Sound Galaxy — но никаких конфликтов в смысле совместимости не было никогда. Но только этим она и была хороша, поэтому все же настоятельно рекомендую родной Creative! Единственное исключение — чипы Creative Vibra (но только они) — плохие: шумят очень сильно, а к тому же не имеют возможности управлять такими параметрами как Bass/Treble.

Карта Gravis Ultrasound — еще дороже, и, вроде бы, должна быть более качественной. Что касается музыки — да! Музыка и звук великолепны! Ничего более качественного я не слышал! Но по-нормальному она будет работать с Вашей игрой только в том случае, если последняя поддерживает Gravis Ultrasound в *ее родном* режиме, а не как эмулятор Sound Blaster'a. А таких игр все-таки не так много, хоть уже и 1996 год на дворе. Плюс, нередки задержки при воспроизведении видео с CD-ROM. В общем, если Вы собираетесь *ее* купить, Вы должны обладать железными нервами — известны даже такие случаи, когда владельцы, намучившись, продавали GUS и покупали SB 16.

Суммируя сказанное выше относительно звуковых карт, подведем итоги. Если Вы хотите получить действительно хороший результат как в плане качества звука, так и в плане совместимости, и при этом потратить не очень большие деньги, рекомендую приобрести карту Creative Sound Blaster AWE 32 (правда, по сравнению с GUS музыка у нее несколько хуже). Второй вариант (подороже, но получше) — Creative Sound Blaster 16 + Turtle Beach Rio. При этом звук будет воспроизводиться через Sound Blaster, а очень качественная MIDI-музыка — через Turtle Beach.

Кстати, если игра периодически зависает, то попробуйте отключать последовательно: спецэффекты, голос, музыку. Должно помочь.

Проблемы с джойстиком решаются тоже довольно просто. Первое: если у Вас несколько портов для джойстика (например, на мультикарте и на звуковой карте), обязательно нужно отключить все, кроме одного. Отключение производится либо программным путем, либо переключением перемычек на платах. Хотя есть такие игры, которым не страшны даже два активированных порта (например, "Wolfenstein 3D"). Второй случай, когда у Вас не работает джойстик: его разъем неплотно вставлен в разъем порта. Третий случай: джойстик действительно сломан.

Клавиатуры, казалось бы, должны работать нормально. Ан нет! Те клавиатуры, которые используют переключатели, а не пленки или герконы, могут выбивать несколько символов при нажатии клавиши. Всякое барахло сомнительного производства вообще неправильно обрабатывает одновременное нажатие нескольких клавиш. К примеру, я знал такую клавиатуру, где нажатие клавиши Left при нажатой Up приводило к повороту влево (это правильно), а нажатие Right не вызывало никаких действий! Из дешевых клавиатур лучшая — Chicony. Но вот сам процессор клавиатуры должен быть Intel, а таких, говорят, уже почти не осталось.

Теперь пройдемся по дисководам CD-ROM. Если Вы купили привод китайского производства, приготовьтесь встретиться с проблемами. Диск, читающийся на фирменном дисковом и не читающийся на Вашем — типичный критерий качества Вашего CD-ROM. Второй момент: некоторые старые модели не поддерживают максимальный объем компакт-диска — 666 Мб. В этих случаях делать нечего. Кстати, некоторые игры на CD-ROM могут резко замедлиться, если Вы кэшируете CD-ROM. Попробуйте отключить это кэширование.

Что касается модемов, то хотя это пока не очень распространенная среди игроков вещь, но она есть, поскольку уже многие игры поддерживают игру по модему друг против друга или совместно с товарищем. С модемами все сложнее, так как некорректность работы может быть вызвана не только халтурно сделанным модемом, но и качеством телефонной линии — а вот в этом случае уже ничего сделать нельзя. Особенно интересно то, что телефонные компании требуют огромных денег за пользование модемом, но никак не чешутся о том, что надо бы все-таки улучшить сети. Никогда не покупайте дешевых модемов, особенно если они не поддерживают *аппаратно* компрессию данных и коррекцию ошибок! Берите продукцию известных фирм: US Robotics (модем (1 в мире) кроме серии SI, Hayes (прекрасно), AT&T, ZyXEL (очень хорошо, но дорого). Только в этом случае Вы получите модем, нормально работающий на наших линиях. Большинство модемов имеет несколько инициализирующих строк (в простейшем случае строка состоит только из символов ATZ). Если связь не устанавливается, попробуйте другую строку. Если

ничего не получится, попросите Вашего друга позвонить Вам с его модема, а не наоборот.

Если Ваш модем не хочет набирать номер в какой-то игре (слышен лишь гудок и жалкие попытки модема пропищать что-то), то это значит, что Ваша АТС не поддерживает тональный набор номера, который используется во всех развитых странах, а поддерживает импульсный (как в нашей стране). Если игра не позволяет выбирать способ набора номера (например, "DOOM"), сделайте следующее. В исполняемом файле найдите символы ATDT и с помощью Disk Editor'a или аналогичной программы замените их на ATDP. Возможно, что файл будет сжат программами типа PKLite, LZEXE и подобными. В таких случаях файл, конечно, нужно распаковать подходящим распаковщиком типа UNP, UNLZEXE и прочими. Примерами могут являться файл SERSETUP.EXE от игр "DOOM", "Heretic" и "Hexen" (эти файлы сжаты LZEXE), DESCENTR.EXE от игры "Descent".

Указанный выше способ очень хорош, так как позволяет раз и навсегда избавиться от подобных проблем. Однако не все игры содержат строку ATDT в явном виде (например, "Werewolf" не содержит). В таких случаях, а также если у Вас нет навыков в редактировании двоичных файлов, рекомендуется второй способ: перед телефонным номером просто указывать букву "P" (латинская), например, "P123-45-67". Результат будет тем же самым.

Существуют причины чисто программного характера. Конфликты могут вызывать разные некорректные резидентные программы, особенно русификаторы и менеджеры памяти. Из русификаторов советую использовать KEYRUS — работает без конфликтов, а из менеджеров памяти — QEMM старых версий или же версии 8.x (7.5x сравнительно глючные — по наблюдениям моим и моих друзей), либо 386MAX. Способ выявления некорректного резидента известен всем, но хочу его еще раз повторить. Прокомментируйте ~~или~~ строки в файлах CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT, где грузятся резидентные программы, а потом по одному убирайте комментарии и проверяйте корректность работы. Кстати, программы сжатия диска типа Stacker и Double Space (Drive Space) — очень конфликтные продукты. Попробуйте, например, поработать в CorelDRAW! при загруженном Stacker 4.0 — все культурно зависнет через несколько минут. Что касается вирусов, то Вы сами понимаете, что это вечная проблема, а методов борьбы с мразью, пишущей вирусы, нет. Кстати, иногда игры не работают из-за того, что Вы в своем CONFIG.SYS установили слишком маленькое число файлов для открытия. Делайте не меньше 30 (FILES=30) — особенно, если Вы работаете под OS/2.

Отдельно в категории программных проблем стоят операционные системы, из-под которых Вы запускаете игру. Например, запускать ДОС-игру из-под Windows (особенно '95), в то время как в другом окне Вы выполняете работу — рубить сук, на котором Вы сидите. Поскольку истинной многозадачностью (изолированностью задач друг от друга) в Windows и Windows '95 и не пахнет, не удивляйтесь, если у Вас зависнет вся система. Кстати, OS/2 — действительно многозадачная система, и при зависании одной программы система не останавливается, но в этой операционной системе хватает и других глюков. Отсюда вывод: нет для игр системы лучше, чем ДОС!

Можно еще рассказать о дисководах, которые не пишут, о мониторах, которые взрываются, о принтерах, которые бьют током, но Вы уже, наверное, поняли, что в компьютере IBM PC нет такого устройства и нет такой программы, которая бы работала с этим устройством корректно. Поэтому придется с этим смириться. Думаю, что эта статья помогла Вам понять причины конфликтов, а также избавиться от них, хотя бы частично. Желаю успехов в борьбе с этим компьютером!

М.Лопатин

СОВЕТЫ ДАРТА ВЕЙДЕРА



Анекдот. Дьявол опрашивает чертей: "Ну, как вам тут живется, как делишки?" Отвечают черти из первого круга ада: "Мы живем хорошо, вот война идет, так мы грешников ловим, в котел кидаем, супчик варим". Второй круг ада: "Ой, ■ мы прекрасно: каких-то повстанцев забираем, на кол сажаем и на костре жарим, вкусно!" Третий круг ада: "А нам тут плохо пришлось. Программист попался, да всех чертей перестрелял, а только потом понял, что это не DOOM!"

Эту главу мы поставили отдельно в конец книги. Здесь приведены секретные коды, маленькие и большие хитрости, ■ другие не совсем очевидные вещи. Сделано это было по двум причинам. Во-первых, здесь приведена информация не только по играм текущей книги, но и по предыдущим выпускам. Во-вторых, когда человек читает какое-либо описание, он читает его до конца. Многим людям секретные коды только портят игру. Поэтому, тот, кому надо, заглянет сюда, а тому, кто полагается на свои собственные силы, достаточно описания без приведения жульнических кодов.

Все секретные коды я проверял — работают. Если у Вас что-то не получается, значит, Вы что-то не так делаете. Кодовое слово, данное в кавычках, набирается, естественно, без них.

ALIEN CARNAGE

В самой игре одновременно нажмите клавиши "B", "I", "G". За это Вам полностью восстановят здоровье и заправят ракетный ранец.

BLAKE STONE

Ну о том, что во время игры можно нажать JAM, мы уже писали. Но есть и кое-что покруче. Запустите игру с параметром: bstone powerball. Теперь, при появлении заставки "JAM productions" нажмите клавишу "Left Shift", и, не отпуская ее, "Right Shift". Если Вы сделали все правильно, то услышите "дзинь". Теперь в процессе игры Вы можете нажимать клавиши: "BackSpace" + клавиша, чтобы получать то или иное преимущество. Например, "BackSpace+G" — это неуязвимость. То же самое справедливо и для игры "Planet Strike". Здесь даже можно включить невидимость.

Второй секрет. Запустите игру с параметром: bstone radar. Теперь в нижнем левом углу будет показываться карта уровня со всеми предметами! Правда, игра начинает так сильно тормозить, что играть нужно минимум на i486DX2-66.

COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL

Во время полета выйдите в меню, затем нажмите клавишу "BackSpace" и, не отпуская ее, наберите слово "KYLE". Теперь в меню появятся еще два пункта, позволяющие чиниться и заправляться топливом и оружием! Кстати, во взломанной версии игры они есть и так.

CORRIDOR 7

Чтобы получить все предметы и восстановить здоровье, во время игры одновременно нажмите клавиши "W", "A", "X".

COSMO'S COSMIC ADVENTURE

В процессе игры одновременно нажмите клавиши "Tab", "F12", "Del". При этом включится жульнический режим. Теперь нажатие клавиш "F10+W" перенесет Вас на любой выбранный уровень, "F10+G" включит неуязвимость, а одновременное нажатие "C", "0", "F10" даст максимальное здоровье и кучу бомб.

DARK FORCES

Очень классная игра, и, в принципе, пройти ее можно без проблем, включив через меню частичную неуязвимость (Super Shield). Но если уж Вам очень тяжело, вводите эти коды прямо в течение игры.

LAMAXOUT — дает все, что можно;

LAPOSTAL	— дает все здоровье, броню и оружие;
LAUNLOCK	— дает все предметы;
LARANDY	— суперзарядка оружия;
LAIMLAME	— полная неуязвимость;
LAREDLITE	— блокировка движений врагов;
LACDS	— дает полную карту со спрайтами;
LADATA	— ваши координаты;
LANTFH	— перемещает вас в позицию на карте;
LABUG	— режим “насекомого” (проход сквозь щели);
LAPOGO	— отмена проверки высоты (не нужно теперь прыгать);
LASKIP	— пропустить текущую миссию.

Коды перехода на любую миссию:

LATALAY — миссия 2; LASEWERS — миссия 3; LATESTBASE — миссия 4; LAGROMAS — миссия 5; LADTENSION — миссия 6; LARAMSHED — миссия 7; LAROBOTICS — миссия 8; LANARSHADA — миссия 9; LAJABSHIP — миссия 10; LAIMPCITY — миссия 11; LAFUELSTAT — миссия 12; LAEXECUTOR — миссия 13; LAARC — миссия 14.

Да здравствует Империя!

DESCENT

И здесь есть свои жульнические коды, которые надо вводить прямо во время игры. Вот коды, которые подходят как к условно-бесплатной, так и к коммерческой версии игры.

GABBAGABBAHEY — собственно включение жульнического режима.

Если клавиша “B” зарезервирована под сброс бомб, то берегитесь;

SCOURGE — почти полное оружие, да к тому же бесконечное;

MITZI — все ключи;

RACERX — неуязвимость;

GUILE — невидимость;

TWILIGHT — подзарядка защитного поля;

FARMERJOE — переход на любой уровень.

А теперь коды, присутствующие только в коммерческой версии.

BIGRED — действительно полное оружие;

BUGGIN — турборежим;

BRUIN — дополнительная жизнь;

FLASH — путь к выходу помечен дорожкой из звездочек (энергия);

AHIMSA — роботы стреляют/нет. Это, вообще-то, очень жестоко по отношению к ним.

Кроме того, Вы можете включить полную карту, если в режиме карты нажмете клавиши “Alt-F”.

DUNE 2

Это не секретная информация, а довольно приятная особенность игры, о которой, как выяснилось, не все знают. Вы можете захватывать вражеские структуры — ветроловушки, фабрики, очистительные заводы — то есть многие структуры, за исключением радарной станции, дворца, барачков, казарм тяжелой пехоты и исследовательского центра. Для того чтобы захватить структуру, нужно сделать так, чтобы уровень ее повреждения был на красной отметке. После этого направляйте в эту структуру легкую либо тяжелую пехоту. Когда они туда войдут, структура перейдет к Вам. Это позволяет производить какие-то специфические виды оружия, присущие каждому из Домов.

HERETIC

В общем, “ЕРЕТИК” — игра несложная, но если Вам хочется морально и физически вознестись над монстрами, то можете попробовать несколько кодов, которые вводятся в течение игры.

COCKADOODLEDOO — превращение в... курицу. В режиме одиночной игры это прикол, а в DeathMatch — беда. Если там Вас превратят в курицу, то Вы не сможете брать предметы (кроме крыльев и книги мощи). Выход из режима курицы — книга мощи;

ENGAGE <эпизод> <уровень> — переносит Вас на соответствующий эпизод и уровень;

GIMME — вызывает меню, где Вы можете получить любой предмет в любом количестве: А — кольцо неуязвимости, В — сфера теней, С — кварцевая колба, D — мистическая урна, Е — книга мощи, F — факел, G — часовая бомба, H — морфическое яйцо, I — крылья гнева, J — устройство телепортации;

KITTY — проход сквозь стены и предметы;

MASSACRE — это вообще, взять и убить всех-всех монстров;

PONCE — восстановление здоровья;

QUICKEN — неуязвимость;

RAMBO — полное оружие;

RAVMAP — полная карта уровня (вводить в режиме карты);

RAVSKEL — все ключи-кристаллы;

SHAZAM — активизирует книгу мощи.

Очевидно, что все эти коды нельзя применять в мульти-игре. Да и вообще, жульничать нехорошо. Берите пример с монстров, которые не знают никаких кодов и честно идут на гибель.

JAZZ JACKRABBIT

Супер крутой кролик Джаз вообще-то не нуждается в том, чтобы ему помогали. Но если придется ему плохо, то делайте так. В самой игре нажмите клавишу "P" (пауза). После этого нажмите клавишу "BackSpace" и печатайте любой из следующих кодов:

GUNHED	— дает Вам полное оружие;
LAMER	— переход на следующий уровень;
BOUF	— неуязвимость (временная);
SABLE	— сверхзвуковая скорость;
CSTRIKE	— дает воздушную доску;
HOOKEE	— переносит Вас на призовой уровень (если закончен текущий);
HOCUS	— телепортация.

MORTAL KOMBAT

Эта информация годится только для Release-версии игры Mortal Kombat (у нее нет программы SETUP, все параметры устанавливаются при нажатии "F10" при запуске игры). Итак, при запуске игры нажмите "F10", затем "Shift", и, удерживая ее, наберите слово "DIP". При этом Вы попадете в меню, где параметры устанавливаются переключателями. Выключатель 0 — включение/выключение возможности нанесения смертельных ударов, 1 — крови, 2 и 3 — переключение звука и музыки, 4 — заставляет компьютер всегда заканчивать бой смертельным ударом, 5 — свободная игра (без кредитов). Функции остальных переключателей неизвестны.

MORTAL KOMBAT 2

Информация для жуликов и слабых игроков. Вы можете включить жульнический режим. Для этого сразу при запуске игры и появлении ее заставки (белые буквы на черном фоне — информация об авторских правах), наберите на клавиатуре слово "AICULEDSSUL". Потом, после этой заставки, нажмите "F9", и Вы войдете в меню, где можно установить любые параметры. Не забудьте только включить жульнический режим (Cheat mode ON).

MORTAL KOMBAT 3

Итак, что же значат те коды, которые Вы можете устанавливать при игре вдвоем? Маленькое примечание: коды устанавливаются клавишами "низкий удар рукой", "блок" и "низкий удар ногой". Если Вы хотите прокручивать коды в обратной последовательности, то нажмите клавишу "вверх" + нужную; например, если Вам нужно установить "9",

то не надо нажимать 9 раз клавишу “низкий удар рукой” — достаточно лишь нажать один раз “вверх” + “низкий удар рукой”.

Перечень сокращений:

0 — дракон МК;	5 — молния;
1 — логотип МК;	6 — Горо;
2 — символ “инь-янь”;	7 — Рэйден;
3 — цифра “3”;	8 — Шао Кан;
4 — вопросительный знак;	9 — череп.

И сами коды:

100-100 — отключить броски;
020-020 — отключить блоки;
987-123 — отключить все индикаторы;
033-000 — игрок 1 начинает с половиной энергии;
000-033 — игрок 2 начинает с половиной энергии;
707-000 — игрок 1 начинает с четвертью энергии;
000-707 — игрок 2 начинает с четвертью энергии;
688-422 — бой “в темную”;
460-460 — произвольное превращение в любых персонажей во время боя;
985-125 — психологический бой: индикаторы отключены, экран мигает, темно, плюс бойцы произвольно изменяются;
466-466 — бесконечная энергия для бега/комбинаций;
642-468 — игра заканчивается для обоих игроков после раунда;
969-141 — победитель будет драться с Мотаро;
769-342 — победитель будет драться с Нубом Сайботом;
033-564 — победитель будет драться с Шао Каном;
205-205 — победитель будет драться со Смоуком.

REBEL ASSAULT

В данной версии игры существует вспомогательный жульнический режим. Для вхождения в него надо сразу после калибровки джойстика (при появлении заставки) переместить джойстик вверх, нажать кнопку огня, вниз, огонь, влево, огонь, вправо, огонь. При этом Вы услышите звонок и голос “LucasArts”. Теперь, нажимая клавишу “+”, Вы уберете повреждение, а клавиши “1”-“F” позволят сразу перейти на нужный уровень (клавиша “Esc” — последовательный переход).

THE 7th GUEST

Есть здесь одна головоломка, с порядковым номером 4 — баночки на полке. Нужно из букв составить фразу на английском языке, причем из гласных Вам доступен только “Y”. Это единственная головоломка, решить которую можно только при великолепном знании

языка, либо, обладая большим словарем и таким же терпением. Если Вы не относите себя к знатоку английского и не имеете большого словаря, читайте ее решение: "SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT".

А вот кое-что поинтереснее. В меню наберите слова: "Zaphod Beeblebrox" (соблюдайте размер букв и пробел между словами). При этом Вы услышите крик: "Groovie!". Теперь щелкните на любой угол панели (курсор при этом превращается в челюсти), и Вы сможете выбрать любую головоломку из графического меню.

THE LION KING

Для тех, кто отчаялся пройти игру: при запуске игры (в меню) наберите на клавиатуре слово "DWARF". При этом должна появиться надпись "Cheat enabled". После этого, при нажатии клавиши "L" вы будете переходить на следующий уровень, а клавиша "H" мгновенно восстановит ваше здоровье (это в окончательной версии игры, а в предварительной здоровье не убывает). Кстати, это единственный шанс пройти второй уровень в предварительной версии игры, так как создатели допустили там ошибку.

WARCRAFT: ORCS & HUMANS

Если Вы отчаялись пройти какой-то уровень из-за того, что он очень сложный, попробуйте проделать следующее. Нажмите клавишу "Enter" — при этом в нижней строке появится слово "MSG:". Теперь вводите любой из следующих кодов:

POT OF GOLD	— дает Вам деньги и лес (можно делать несколько раз);
HURRY UP GUYS	— постройки строятся, а воины тренируются почти мгновенно;
SALLY SHEARS	— полная карта местности;
IRON FORGE	— полностью улучшенное оружие;
EYE OF NEWT	— бесконечная магическая энергия, плюс все заклинания известны;
CORWIN OF AMBER	— требуется для введения нижеследующих кодов;
CRUSHING DEFEAT	— Ваше поражение в текущей битве;
YOURS TRULY	— Ваша победа в текущей битве;
IDES OF MARCH	— переход к завершению игры (к финальной сцене).

Кстати, эти коды работают и при сетевой игре, но Ваш противник при этом получает те же преимущества.

WING COMMANDER 1

Запустите игру с параметром: WC Origin -k. Теперь, при нажатии клавиш "Alt-Del" Вы будете уничтожать корабль, на который наведены. Это есправедливо для любых кораблей, включая свои, поэтому будьте осторожнее.

WING COMMANDER 2

Запустите игру с параметром: WC2 Origin. Теперь, при нажатии клавиш "Alt-Del" Вы будете уничтожать корабль, на который наведены. Это справедливо для любых кораблей, включая свои, поэтому будьте осторожнее.

WING COMMANDER 3

В общем, эта игра настолько проста (на самом легком уровне сложности), что никакие коды здесь не нужны. Ведь в течение полета даже можно установить неуязвимость. Но в качестве эксперимента Вы можете проделать следующее. Запустите игру с параметром: WC3 - mitchell. После этого, перед загрузкой миссии, Вы услышите голос: "Митчелл!". Теперь, при нажатии клавиш "Ctrl-W" Вы будете уничтожать корабль, на который наведены, а при нажатии "Ctrl-Alt-W" — все корабли в пределах видимости.

И еще одна подсказка относительно последней миссии, когда на Ваш корабль уже погружена бомба, с помощью которой взрывается Килтра. Маршрут, ведущий к планете, состоит из трех точек, в каждой из которых Вы сражаетесь с Килтратами. Прежде чем включать автопилот в последней точке, включите маскировку. Собственно говоря, когда Вы вызываете карту, то там написано: "Включи маскировку, приятель!". Но на это не все обращают внимание, а потом недоумевают, почему число врагов не уменьшается.

WOLFENSTEIN 3D

Ну, про секретный режим, включающийся при запуске игры, знают, наверное, все. Но если кто не знает: запустите игру с параметром: wolf3d.exe -goobers. После этого надо нажать клавиши: "Left Shift" + "Left Alt" + "Backspace". При этом Вы получите сообщение: "Debugging keys are now available". А теперь надо лишь нажимать клавишу "Tab" + какую-нибудь букву, которая что-нибудь да значит. В общем, выезжать можно только на "Tab+I" и "Tab+G" (полное оружие и неуязвимость). Кстати, игру "Spear of Destiny" в такой же отладочный режим можно ввести путем запуска с параметром: spear.exe -debugmode. А в остальном то же самое.

А вот есть еще и малоизвестная комбинация клавиш, действующая в любом случае (нет необходимости запускать игру с параметром). В процессе игры одновременно нажмите клавиши "L", "I", "M". За это Вы получите оба ключа, все оружие с патронами и 100% здоровья. Смерть фашистам и повстанцам!

XENON 2

В меню нажмите клавишу "F7". Теперь, если во время полета Вы нажмете клавишу "I", то включите себе неуязвимость.

Ну вот пока и все! Вы познакомились только с малой частью всех секретных кодов. В основном я указывал игры, которые были описаны в нашей серии. Если Вас интересует продолжение, пишите, и ждите его в следующих книгах...

М.Лопатин

ОГЛАВЛЕНИЕ

ACES OVER EUROPE	5
ADIBOU	7
AIRBORNE-18TH	7
ALADDIN	9
ALADINO	11
ALIEN BREED	12
ALIEN CARNAGE	14
ALONE IN THE DARK 2	16
B-17 FLYING FORTRESS	21
BATTLE BUGS	24
BENEATH A STEEL SKY	30
BLACK THORNE	37
BLOOD BOWL	38
BLUE FORCE	54
BRIX	58
CANNON FODDER	58
CELTIC TALES (BALOR OF THE EVIL EYE)	59
COBRA MISSION: PANIC IN COBRA CITY	85
CODENAME: ICEMAN	93
COOL SPOT	105
COUNTDOWN	106
CRITICAL PATH	115
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	118
DANGER ZONE	141
DARK FORCES	157
DAY OF THE TENTACLE	165
DESCENT	174
DESERT RAID	181
DESERT STORM COMMAND	182
ELECTRANOID	184
ETERNAM	184

FLYING TIGERS	189
FOREPLAY & ADULT FILM CAMERAMAN	191
FOX RANGER.....	191
FULL THROTTLE	192
GOLD RUSH.....	198
HERETIC	204
HEROES OF MIGHT AND MAGIC.....	213
HIGH SEAS TRADER	240
HI — OCTANE.....	268
INNOCENT UNTIL CAUGHT 2: PROVEN GUILTY	274
IN SEARCH OF DR. RIPTIDE.....	283
JAGGED ALLIANCE	285
JAZZ JACKRABBIT	306
JO GUEST IN THE MILK ROUND.....	311
JUNGLE STRIKE.....	312
KING'S QUEST III — TO HEIR IS HUMAN.....	314
KING QUEST 6: HEIR TODAY GONE TOMORROW	323
KRYPTON EGG	330
LAMERS	331
LEISURE SUIT LARRY 5: PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK	331
LOST EDEN	337
LOST IN SPACE.....	345
MASTER OF ORION V 1.3.....	346
MEGAMAN.....	357
MILITARY TETRIS	361
MORTAL KOMBAT 2	361
MORTAL KOMBAT 3	376
MOZAIK	397
MYST.....	398
MYSTERY	404
OUTPOST	409
PANZER GENERAL.....	419

PINBALL DREAMS 2.....	435
PLANET STRIKE.....	436
POLICE QUEST II — THE VENGEANCE.....	441
PRIMAL RAGE.....	450
PRISONER OF ICE.....	452
RASTAN.....	458
REBEL ASSAULT.....	459
RINGWORLD.....	462
RISE OF THE ROBOTS.....	465
SEXONIX.....	467
SILVERBALL.....	468
SIMON THE SORCERER.....	468
SPACE PIRATES.....	474
STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR.....	475
TERESA IN THE HOUSE GUEST.....	477
TETSAD.....	478
THE 7 TH GUEST.....	479
THE BIG RED ADVENTURE.....	483
THE ELDER SCROLLS: ARENA.....	490
THE HORDE.....	499
THE LION KING.....	506
THE PERFECT GENERAL II.....	508
THE TERMINATOR: RAMPAGE.....	525
TUBES.....	529
UGH!.....	530
ULTRABOTS.....	531
VINYL GODDESS FROM MARS.....	533
VIOLENT FIGHTER.....	535
WACKY WHEELS.....	541
WILD WEST.....	542
WARCRAFT: ORCS & HUMANS.....	543
WEREWOLF vs. COMANCHE.....	551
WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER.....	556

WOLF	589
X-COM: TERROR FROM THE DEEP.....	594
X-ROCK	617
ZORRO.....	617
ПРОБЛЕМЫ ЗАПУСКА ИГР, или КАКОЙ ПЛОХОЙ КОМПЬЮТЕР	
IBM PC	619
СОВЕТЫ ДАРТА ВЕЙДЕРА.....	628

Формат 60×88/16 Тираж 5000
Объем 40, п. л. Зак. 59.

3-я тип. РАН
Москва, Открытое шоссе, 28

100

ЛУЧШИХ ИГР

«MORTAL KOMBAT»,
«FULL THROTTLE»,
«CRITICAL PATH»,
«DANGER ZONE»,
«SEXONIX»,
И МНОГИЕ
ДРУГИЕ.

